SNK公認
[NEO・GEOオフィシャル情報誌]
2000年3月1日発行(毎月1回・1日発行)第6巻第3号/通巻58号
平成10年6月1日第三種郵便物認可

月刊ネオジオフリーク

NEO·GEO FREAK

2000
590 yen
3月号
芸文社

特別付録
餓狼
MARK OF THE WOLVES
スペシャルポスター

KOFぽよよ～ん大作戦
by 芳紀ちるど 最終回
SNK宣伝課 中村はんの
"今日もタルいわ"
by 菊地翔壱
コミック連載

生駒治美
安井邦彦
声優連載
コラム

頂上決戦
最強ファイターズ
SNK vs. CAPCOM
最終情報

剣客異聞録
甦りし蒼紅の刃
サムライスピリッツ新章
ストーリーモード解説

全キャラ対CPU戦攻略

餓狼
MARK OF THE WOLVES




ビックリマンワールドへようこそ!
ダンディー
デジ亀
タフ勲
バカラ軍曹
いつでも、どこでもビックリマンワールド!ポケットの中のお祭りだ!!
ゼウス像
賢守カンジー:
あ!タケルさん
ずっと 探してたんですよ
大天堂
デジ亀天帝:
どうじゃ そのシールを
ワシにあずけて見んかの?
ビックリマン2000 ビバ!ポケットフェスチバァ!
3月16日発売予定/予価3,800円(税別)
ネオジオポケット専用ソフト(バラエティエンターテイメント)
■アニメや漫画でも大活躍中のキャラ達が勢揃い!
■シールを集めるために、ミニゲームでコインを稼いでスロットにチャレンジ!
■友達と交換&対戦すれば、より楽しくより早く全てのシールが集まる?!
©ロッテ/BP・小学館・テレビ東京・NAS ©2000 SEGATOYS
●仕様・発売日・価格等は予告なく変更する場合があります。あらかじめご了承ください。


寒い冬。コタツとミカンと
ネオポケソフトでOKでしょ!
NEOGEO POCKET
ネオポケ話題の新作ソフト! 神機世界 エヴォリューション~はてしないダンジョン~
大冒険RPGネオジオポケットから!!
★入る度にランダムに変化する遺跡を探索してお宝をゲット!
★手持ちのアイテムを合成して新しいアイテムをつくりだせ!
★通信機能で友達のアイテムと自分のアイテムの合成も可能!
愛と勇気とロマンは、ポケットの中にある
神機世界
EVOLUTION
エヴォリューション
はてしないダンジョン
ESP
2000年2月10日発売予定/価格3,800円(税別)
父から託された謎の少女リニアを伴って、少年マグの冒険が始まる!!
先史文明の遺跡に隠された伝説の秘宝を求め、いざ冒険の旅へ!
携帯ゲームの常識を超える壮大な自動生成ダンジョンがキミをロマンの世界へと導く。
冒険活劇RPG『神機世界エヴォリューション』、ネオジオポケットから登場!!
©SEGA ENTERPRISES,LTD.& ESP,1998 ©ESP,2000
NEOGEO POCKET COLOR
NEW VERSION
遊べる8色、遊べるネオジオポケットカラー
絶賛発売中! 価格6,800円(税別)
●シェイプアップしたボディで高性能はそのまま! ●146色同時表示で見やすくて美しい液晶画面!
●新色もプラスされ、8色のカラーバリエーション! ●操作性バツグンの爽快グリグリレバーで遊べ!
126×74×30.5(幅×奥行き×高さmm)/約165g(単3電池2本含む)
株式会社 SNK 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6
SNKサービスセンター TEL.06(6339)0110〔受付時間〕9:00~17:00(土・日・祝及び時間外はテープサービス)※電話番号はお間違えなく。


change your Pocket
SNK
www.neogeo.co.jp
SEGA TOYS
発売元
ピンゾロイド
ポーカード
賢守カンジー
スーパーゼウス
大トロ
天助ポーチ
オレにまかせろ!
ビックリマン2000
ビバ!ポケットフェスチバァ!
星天使タケル
「ビックリマン2000 ビバ!ポケットフェスチバァ!」予約キャンペーン
ラックゲートコレクション
聖天使タケル
天助ポーチ
2月1日からイトーヨーカドー、ジャスコ、ローソン（※）各店で「ビックリマン2000 ビバ!ポケットフェスチバァ!」を予約すると、この2つのキャラフィギュアいずれか1つがキミのものに!
さあ、お店に急げ!「ラックゲートコレクション（セガトイズより発売中）の限定仕様」
◆星天使タケル・限定金バージョン
◆天助ポーチ ・限定銀バージョン
※キャンペーンは景品が無くなりしだい終了いたします。※ローソンでは「星天使タケル」のみとなります。

MARK OF THE WOLVES

CONTENTS 3



ネオポケ・インフォメーション

コンシューマ・インフォメーション&キャプチャー

※［PS］＝プレイステーション／［DC］＝ドリームキャスト／［NP］＝ネオジオポケット

設定資料

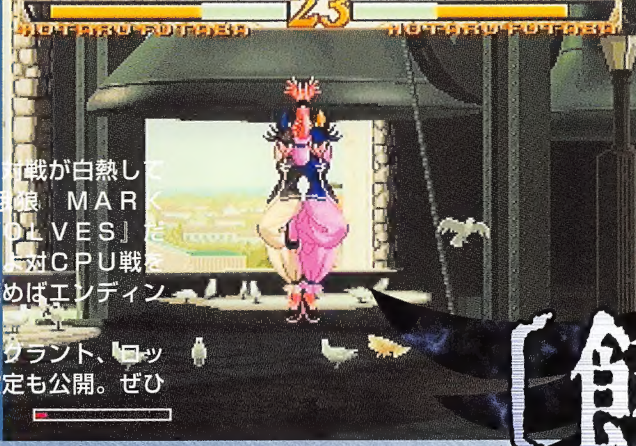
声優連載コラム

連載コミック

★＝プレゼントのあるページを表しています
★＝賞品制度を導入している投稿ページを表しています

表紙●餓狼MARK OF THE WOLVES
イラスト●トンコ（SNK）©SNK 2000
表紙デザイン●山田幸廣（PRIMARY GRAPHICS）

NEO GEO FREAK





全国でますます対戦が白熱しているであろう『餓狼　MARK OF THE WOLVES』だが、今回はいよいよ対CPU戦を攻略。これさえ読めばエンディングまで一直線だ！
さらにカイン、グラント、ロックの隠された裏設定も公開。ぜひ一読あれ！

ボスキャラ含む対CPU戦完全攻略＆グラント、カインの技解析・対人戦・連続技を一挙掲載だ！

餓狼 GAROU MARK OF THE WOLVES ™

SNK

業務用MVS	家庭用ROM	家庭用CD	DC	PS
発売中／149,000円	2月25日発売／3,2000円	―	―	―

706M 格闘アクション

システム解析補足

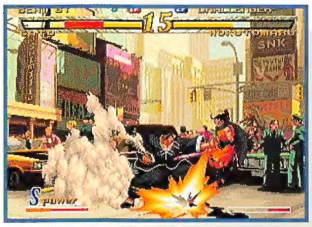
解析／DSP-たろりん

●バックステップ先行入力

このゲームにおける必殺技のコマンドは、多少先行入力を受けつけており、やや早めに入力しておけば自動的に最速のタイミングで出てくれる（リバーサル時など）。これと同じように、バックステップも先行入力を受けつけていることが判明した。

これが役に立つのは、リバーサル必殺技と同じく、起き上がりなど。技を重ねられていても、バッチリ回避できる。読まれるとバックステップのスキを狙われるので、安定した行動とはいえないけど。

また、先月号で、『ヒット後の状況が五分になる時や、空中で技を当てたあとの着地』に0フレーム超必殺技を当てると、ガード不能（連続技）になる、と紹介したけど、実は暗転前にバックステップを先行入力すれば回避できる（調べたハズだったんだけど…。ごめんなさい！）。まあ、入力タイミングが難しいので、実戦で毎回回避するのは無理っぽいけど。それに、持続時間の長い技（ガトリングフリーザー、魔神円月輪など）だと、バックステップしても、そのスキに残りの攻撃が当たってしまう（受けるダメージは減るけどね）。



砕顎→零牙も、先行バックステップでこのとおり！　ムズいけど…

●空中連続技続報

浮かせ技を決めたあと（通常ヒット時）の追撃には、ほとんどすべての必殺技を使うことができるが、ヒットしない技もいくつかある（例：弱ヘルロースターの1段階目、魔神円月輪の下の方の攻撃判定など）。もちろん、ブレーキング対応技のブレーキング対応部分も、ヒットしないようになっているぞ。また、例外的に、必殺技以外で追撃に使える技もある。特殊技では空転蹴りと魔壁、通常技ではグ

『餓狼』裏設定公開

●裏設定0．カインとグラントの関係について

カインとグラント…。この2人には、他人には計り知れない深いつながりがあった…。

さかのぼること、19年前。まだカインがスラムにいた頃、彼には親友と呼べる男がいた。その男の名は「アベル」。お互い孤児だった彼らは出会った頃から、すべてを理解し合える仲となり、寝食はもちろんのこと、ひもじい時や辛い時も、互いをかばい、助け合ってきた。

ある日カインとアベルは、同年代の少年がリンチにあっている現場を目撃した。暴行を加えているのは、スラムでも悪辣で有名なチンピラ集団で、言動からもそれが彼らの憂さ晴らしであることは明白だった。

それでも少年は無抵抗のまま殴られ続けるだけだった。彼には判っていたのだ。抵抗すれば、さらに殴られると…。どんなに殴られても、耐えるしかなかった。

しかし……肉の軋む音が何十回も街にこだましたあと、ようやくチンピラ共が去った時には、少年はすでに息絶えていた…。

数時間後…。カインとアベルは、海が見える丘に、その少年を手厚く葬ってやった。…2人は、ずっと海を眺めていた。しばらくのあと、カインはアベルを振り返った。

「…俺は…嫌だ。戦わずして、こんなところで朽ち果てるなんて……俺は、嫌だ!!」

「カイン…お前？」

「俺はいつか、ここから抜け出す。そして、すべてを手に入れてやる！　その時はお前も一緒にこい！　アベル！」

アベルは少しの間、黙っていたが、すぐ何かを決意したかのような面もちでカインに向き直った。

「…よし、判った。俺もここで死ぬのは嫌だ。お前が突き進むというなら俺も突き進もう」

「そうだ！　俺達はこんなところで死にはしない！　…死んでたまるか！」

カインは拳を握りしめ…そして、さらに決意を固めていった。

「力が欲しい…すべてを手に入れる力が…。そして、それにはアベル、お前の助けが必要だ！」

「判ったよ、カイン。お前を助けよう。お前が表となるなら、俺は裏となって…」

夕暮れの日差しが彼らの影を地面に落とす。その2つの影は堅く、手をつなぎ合っていた。

●裏設定1．カインとグラントの関係

グラントの正体…それは幼少からのカインの親友、アベル・キャメロンである。

幼き日にカインと共に夢見た野望…真の自由をセカンドサウスに体現させるため、カインを補佐する裏方の仕事を自ら買って出た。危険な裏の仕事ではあったが、アベルの仕事は常に完璧を誇り、カインの組織内での力を強めることに貢献した。

しかしある時、カインのあまりに早い出世をねたむ組織幹部の裏切りにあい、胸に凶弾を受けてしまう。

何とか一命を取り留め、運動機能にも問題が生じなかったが、心臓にあまりに近い位置に喰らったため、摘出不能となってしまう。そして、その弾は確実に心臓に近づきつつあり、それが到達した時がアベルの最期だといわれている。

……その残された時間はあと4年。カインはその事実を知らない。そんな状況に置かれても…いやそんな状況だからこそ、アベルは自分達の野望のため…そして自分が生きている実感を得るため…闘いの殉教者たらんとしている。



●裏設定2．ギースとロックの関係

サウスタウンの外れにある古アパートの一室。7歳の少年・ロックは母と2人の慎ましい生活を送っていた。暮らしはさして豊かではなかったが、母の愛に包まれた幸せな日々だった。

父親の存在は知っている。しかし会いたいと思ったことはなかった。それは「あの人に迷惑をかけてはいけない」という母の願いからだった。しかし、ロックは父にいつしか会いたいと思いを募らせていく…。

そんなある日、母が謎の重病にかかってしまう。ロックは母の看病をするが、とても子供ひとりで看されるモノではなかった。そんな時、うわごとで母が父の名を呼んでいるのを聞く。考えに考えたロックは、ギースに助けを求めることを決心するのだった。

単身ギースタワーへと向かうロック。そしてついに父に初めて対面したのであった。早速ロックは母の容体を告げ、ぜひ助けて欲しいと懇願する。しかし、ギースはその願いを聞き入れずロックを追い返したのだった。

その夜…母は静かに息を引き取った…。それ以来、彼はギースのことを恨むようになる。

●裏設定3．ギース亡きロックの心境

時は流れ、ロックがテリーのもとにやってきて1年…。ついにテリーはギースとの決着をつけた。しかし、それは同時に父の死を意味していた。母が死んで以来、父を恨み続けてきたロックであったが、今は複雑な心境になっていた。最後の肉親を失ったという感傷だったのかも知れない。

しかしロックにとって理由はどうでもよかった。何も考えられなくなったロックは、テリーにストリートファイトを申しこむ。テリーは何もいわず、それを受け入れ、2人は一昼夜戦った。

そしてその夜…。当然テリーに勝てるわけもなくボコボコになった彼は動かない体を横たえ月を見ていた。月の存在と自分の存在…。かすかに心臓の鼓動が聞こえていた。無力でちっぽけな自分にも生命を感じることが不思議だった。そして考えていた…。一体、自分はどこへ向かっているのだろう…と。

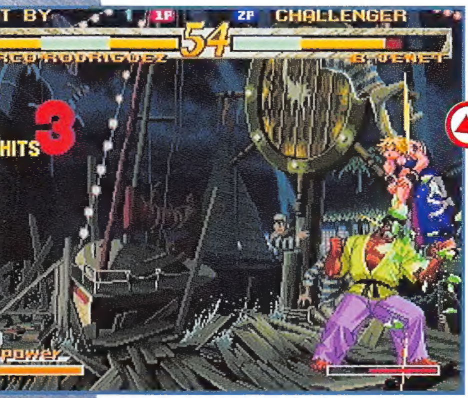
そして数年後…。ロックはテリーと宛のない旅の中にいた。それは、彼自身が必死に考えた自分探しの旅でもあった…。



ラントの近距離立ち強パンチだ。

通常技からの空中連続技に関しては、1月号にて、『空中の相手に弱攻撃を当てたあとは、キャンセルで発生の早い必殺技を出せば連続技になる』と紹介した。しかし、実は0フレーム必殺技ならば、ノーキャンセルでも連続技になる。ただし、高い位置に0フレームの攻撃判定が出なければならないため、実際に決められる技は限られるけど。

おまけ情報。B・ジェニーは、空中で強攻撃（上段避け攻撃含む）を食らったあと、一定時間（地上の弱の食らい硬直と同じぐらい）通常の食らい判定が残っており、あらゆる打撃技が連続ヒットしてしまう。多段の強攻撃や空中コンビネーションはもちろん、強攻撃→キャンセル必殺技（ブレーキング）→追撃など、ものすごい連続技も入ってしまうぞ。





空中の女王蜂に立ち強パンチを当てる。普通はこのあと何も入らないが…

なんと、虎咆が入る。しかもブレーキング可。威力はキン○ョール級！

●マメ知識デパート

・お互いがまったく同時に超必殺技を出した場合、1P側の暗転演出が先に発生し、次の瞬間に2P側の暗転が発生する。お互いが0フレーム必殺技を出した場合でも、2P側の暗転は発生するぞ。まあ、技が成立するっていうだけの話で、1P側の技が勝つんだけど（2P側が無敵技の場合はのぞく…って当然か）。

・裏まわり性能のあるジャンプ攻撃は、ギリギリ裏まわりになるような位置で当てると、正面ヒットに見えることがある（当然ガード方向は逆）。怪しい位置から跳びこまれた場合は逆ガードすべし。

・小ジャンプ攻撃が高い打点でヒットした場合も、着地キャンセルで超必殺技（発生の早いもの）を出せば連続技になる。かなり実戦的なので、ぜひ覚えて欲しい。

・対戦で10連勝するごとに、勝利マーク（勝ちラウンド数の表示）が変化することは、知っている人も多いと思う。基盤の設定によっては、勝利マークの変化とともに、乱入側に有利な条件がどんどん追加されていき、ハンデ戦が楽しめる（50連勝まで）。いちじるしい効果が得られて、けっこう面白いぞ。連勝している人にとってはハタ迷惑な話だけど。



ゲージ満たんでスタート、挑発でゲージが溜まる、と来て、50連勝でコレ…

●ダウン回避

ダウン技の一部には、ダウン回避ができないものがある。必殺技はレイジラン・Type「ダンク」など、特定の物に限られるが、全キャラ共通で投げ（コマンド投げ含む）と超必殺技はダウン回避不能。ただし、超必殺技がカス当たり（最後の1段が空振り）した場合に関しては、その限りではない。

また、通常はダウン回避できるが、ガードキャンセルで出すとダウン回避できなくなるものもある（表参照）。

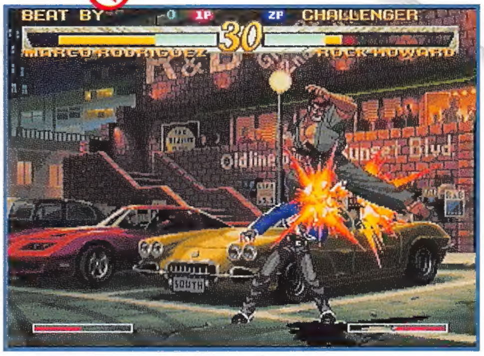
ダウン回避されないということは、起き攻めの絶好のチャンス。どの技がダウン回避不能になるのか、ぜひ覚えておいてほしい。

これらのダウン回避不能技も、カウンターヒットした時は、カウンターヒット特有のふっ飛びモーションになるため、ダウン回避できるようになる。ただし、超必殺技に限り、カウンターヒットでもダウン回避不能で、ダウン中への追撃が確定となる（1ヒットのものに限られるが）。

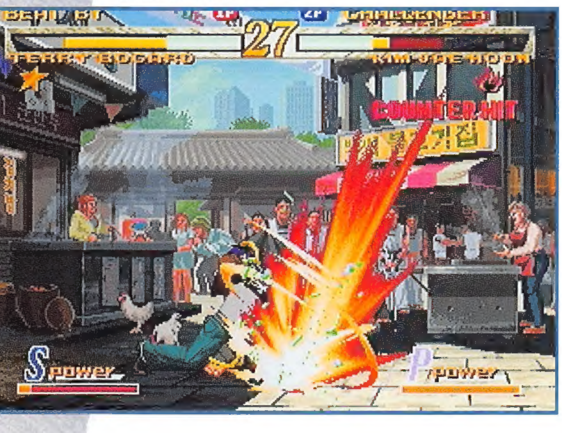
例外的に、北斗丸のT.O.P.アタックである忍法爆炎じゃんぷは、ガードキャンセルで出した場合に限り、カウンターヒットでもダウン回避不能になる。

ドリルヘッドバットは、ガードキャンセル時のみダウン回避不能になる





ということは、起き攻めしやすいってこと。ガンガンいくべし！



ゲイザーがカウンター！　ダウン中にもう1発ゲイザー確定。鬼ですな

ガードキャンセル時にダウン回避不能になる技

ロック	**北斗丸**
ハードエッジ（強）	唐草斬り
オーバーヘッドキック	落下斬・実
テリー	空破弾
バーンナックル	忍法爆炎じゃんぷ
パワーダンク	**ほたる**
クラックシュート（強）	双掌進
ドンファン	虎尾脚
空砂塵（強）	旋回燕
回転ドンファン	**グリフォン**
ジェイフン	ポセイドンウェイブ
飛燕斬（強）	グリドロスーパーキック
飛翔脚～追加技	**ケビン**
流星落	ヘルスナイプ（弱）
灼火襲	クリーパー～追加技（A）
牙刀	**フリーマン**
震牙～追加技	フォビア
雷牙	**グラント**
滑牙	黒炎流
B・ジェニー	凶鳥刃
ガフルトマホーク	滅焼飛刹
ハリア・ビー	魔神岩
ローリングサンダー	**カイン**
マルコ	シュワルツパンツァー（強）
飛燕疾風脚（強）	シュワルツランツェ（ブレーキング時のぞく）
龍閃拳	シュワルツ・シュトゥース
虎閃脚	
虎咆（強）	
斬烈拳	

※元からダウン回避不能な技は省略
※地上の相手に当ててもダウンしないものは、空中ヒット時にダウン回避不能

GAROU MARK OF THE WOLVES

ダブル烈風拳…ダブル烈風拳…これでCPU戦は楽勝だぜ!!

ロック・ハワード



GAROU MARK OF THE WOLVES

解析／修羅騎士　鷹

対CPU戦攻略

攻略パターンはいくつかあるのだが、まずは各パターンの対応キャラの説明をしていくとしよう。そのパターンに対応キャラが挙げているにも関わらず、別パターンの中にも同じキャラが入っている場合はどちらのパターンを使っても倒すことができるってわけ。基本的には『ダブル烈風拳で楽勝パターン』に対応しているキャラはこのパターンを使った方がいいのだが、まぁ、どちらのパターンを使ってもいいっす。

また、T.O.P.ゲージの配置だけど、これは最初に持ってくるといい。攻撃力が高いので、より素早く相手を倒すことができるうえに、得点も倍になるからだ。要はファイティングレベルも高くなるってことなので、カインの出現条件をクリアしやすくなるのだ♪

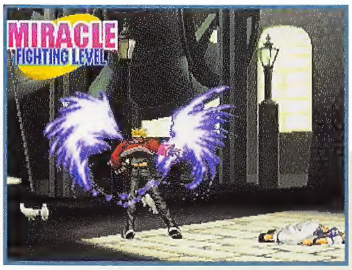
●ダブル烈風拳で楽勝だぜ!! パターン
対応キャラ：ロック、テリー、ジェイフン、牙刀、ジェニー、マルコ、フリーマン

まずはダブル烈風拳を連続技や連係などで、比較的近い位置でヒットorガードさせることが条件になる（当てにいく方法はキャラ別の方を参照してね）。ダブル烈風拳を当てた後は、相手は確実といっていいほど通常ジャンプをしてくるので、そこをジャンプ弱攻撃（昇り）で迎撃するのだ。そして、このあと着地に技を重ねてみると、CPUの性質上ガードをしないことが多いので、キャンセルの利く技から再びダブル烈風拳へつないでいくと、また通常ジャンプを誘うことができるのだ。以下くり返すだけの簡単ラクちんパターン。

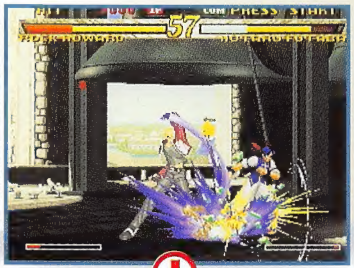
また、技の重ねていく方法&技だけど、メインになるのは、ほんの少し歩いてから、しゃがみ弱パンチを出していくといいだろう。歩く理由は2セット～3セット目になると相手と離れてしまいパターンがとぎれてしまうから。しゃがみ弱パンチにする理由も、離れにくいといった他、各種避け攻撃で返されにくいからなのだ。

ロック…画面端まで後退し、しゃがんでガードをかためておく。弱ハードエッジ、レイジラン・Type「シフト」、打点高めのジャンプ攻撃を待ち、それぞれの技をガード（潰した）したあとに、しゃがみ弱パンチ→キャンセルダブル烈風拳を打っていくとパターンへ持っていけることがあるのだ。また、しゃがみガードをしていると、中段の下段避け攻撃を出してくることがあるのだが、これは素早く反応してガードするようにしよう。

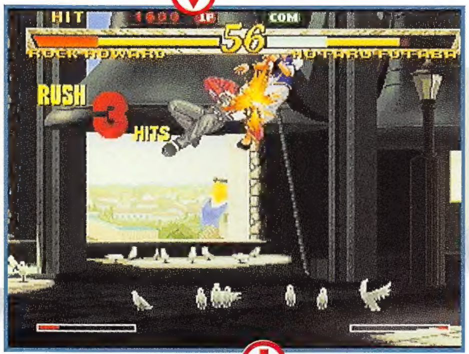
テリー…しゃがんでガードをかため、相手が近寄ってきたらしゃがみ弱パンチ→キャンセルダブル烈風拳を出してパターンへ持っていく。また、相手が近寄ってきたところを上段避け攻撃→キャンセル烈風拳の連続技を決めてからでもパターンへ持っていくこともできる。



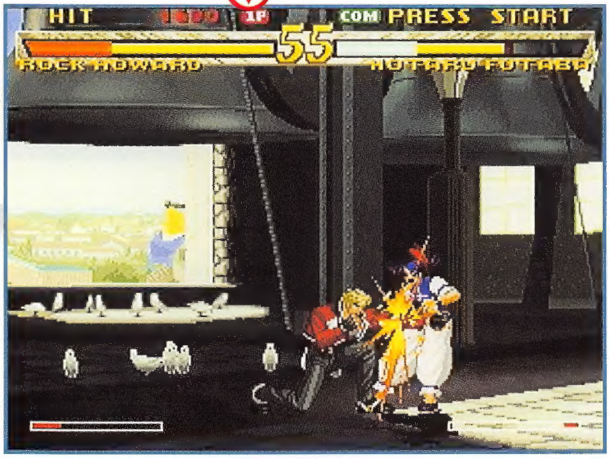
先頭にT.O.P.ゲージを持ってくると、ミラクルも取りやすい



ダブル烈風拳を比較的近い位置で当てたあとは…



ジャンプする相手を小技で迎撃して…



着地に技を重ねるとヒット。再びダブル烈風拳を決めていこう!!

キャラ性能評価

攻撃力	B	防御力	C
リーチ	C	スピード	C
使いやすさ	C	総合	C

一通りの技はそろっているが、性能がイマイチなので平凡…いやキツイ闘いを強いられる。光輝くものもシャインくらいしか見当たらないのは寂しいところだが、担当は今でも愛して使ってます（笑）

ジェイフン…画面端でガードをかためておき、ジャンプ攻撃、灼火襲、強半月斬をガードしたあとに、しゃがみ弱パンチ→ダブル烈風拳でパターンへ持っていこう。このあと相手が垂直ジャンプをした場合は、ダブル烈風拳へつないでいくのは難しいので、着地には近距離強パンチ→キャンセル烈風拳にかえていくといいだろう。もちろんこのあとも相手がジャンプをしてくることもあるので注意。

ジェニー…画面端まで後退して、しゃがんでガードをかためておく。相手が打点高めのジャンプ攻撃を出してきたら、しゃがみ弱パンチ→キャンセルダブル烈風拳を放ってパターンへ持っていくといいだろう。また、ディ・ハインドを出してくることもあるのだが、ブレーキングをしていなかった場合は、スキに密着から通常技→キャンセルダブル烈風拳を決めて、これまたパターンへ持っていこう。

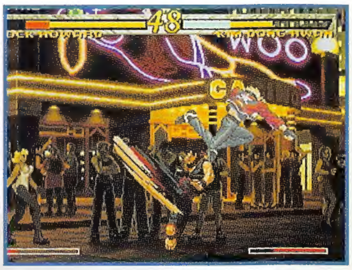
マルコ…対ジェニーと同様に画面端まで後退し、ガードをかためておく。やはり打点高めのジャンプ攻撃をガードしたあとに、しゃがみ弱パンチ→キャンセルダブル烈風拳でパターンへ持っていくことができるのだ。また、飛燕疾風脚を出してくることもあるのだが、これはガード後に反撃可能なので、通常技→キャンセルダブル烈風拳を決めていけばパターンへ持っていくことが可能だ。

フリーマン…このキャラも対ジェニー、マルコと同様に画面端でガードをかためておき、打点高めの攻撃をガードしたあとに、しゃがみ弱パンチ→キャンセルダブル烈風拳を出してパターンへもっていくといいだろう。

●ジャンプ攻撃から連続技を狙いまひょパターン 対応キャラ：ドンファン、ジェニー、北斗丸、ほたる、グリフォン、フリーマン

通常ジャンプ強パンチから連続技を狙っていくパターン。ジャンプ強パンチの打点は高め（頭を狙う）にするのがポイント。これは打点高めにすることによって相手の対空技を潰すこともあるからだ。

ドンファン…ジャンプする位置を調整し、相手をギリギリ跳び越えるか否かような位置でジャンプ強パンチを出してみると、空砂塵の空振りを誘えることもあるので覚えておくといいだろう（自分は後ろに落ちる）。この場合はダッシュで近寄って、スキに連続技を決めることができるのだ。ここから『ダブル烈風拳で楽勝パターン』へ持っていくこともできるのだ。



空砂塵が空振りしたら、背後から連続技を決めていけ!!

北斗丸…連続技の締めを烈風拳にすると、このあと落下斬・実を出してくることがある。この技はガードしたあと、ダッシュから連続技を決めることができるので覚えておきましょう。

グリフォン…このキャラに対してはジャンプC→ジャンプBで跳びこみ、着地後は近距離立ち弱パンチを1発出していく。これを1セットとしてくり返していくといいのだ。

●その他のパターン 対応キャラ…牙刀、ケビン

牙刀…弱ハードエッジを先端が当たるように出していく。するとカウンターでヒットしてくれることがあるので、そこへ追撃していくといい。ガードされた場合は、バックステップを使って素早く間合いを離そう。



対牙刀。弱ハードエッジでカウンターヒットを狙えるのら～♪

ケビン…しゃがみ弱パンチ→キャンセルレイジラン・Type「ダンク」のくり返しで勝つことができる。また、中間距離でしゃがみ弱キックを出すとジャンプを誘えることもあるので、それをライジングタックルで迎撃していくといったパターンも存在する。

●先月号のごめんなさい!!

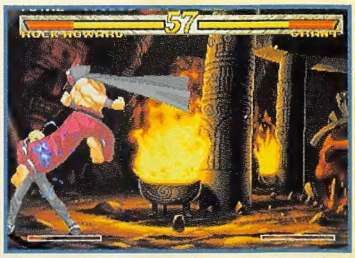
画面端での真空投げ（ブレーキング）→ダブル烈風拳→デッドリーレイブ・ネオ or シャインナックル（潜在版）の連続技だけど…実は連続技ではありませんでした。ガードはできないけど、バックステップで逃げられるんだよね…難しいけど。でもホントごめんなさいいぃ!!

VS. グラント

『ダブル烈風拳で楽勝パターン』で倒すことができる。パターンへの持っていく方法が2つ程あるので紹介していこう。まず挙げることができるのが、画面端でガードをかためて、近い位置での打点の高いジャンプ攻撃をガードしたあとにしゃがみ弱パンチ→キャンセルダブル烈風拳を放っていく方法。

次は、レイジラン・Type「ダンク」で近寄って、ガードされたら、しゃがみ弱パンチ→キャンセルダブル烈風拳を出していく方法。

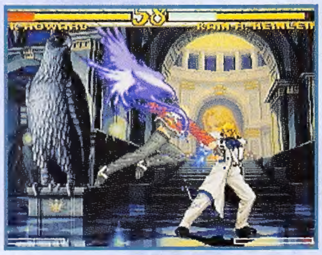
前者は下段避け攻撃などをボコボコ食らわず、上手く対処していこう。後者はやや強引ではあるのだが、手っ取り早くパターンへ持っていきたい場合には最適。どちらを使ってもOKっす。



端で待つ場合なら、ガードをしっかりとしよう

VS. カイン

このキャラに対しても『ダブル烈風拳で楽勝パターン』が有効。中～遠距離で様子を見つつ、相手がシュワルツフレイムを出してきた場合はジャストディフェンス or ガードを、歩いてきた場合は、レイジラン・Type「ダンク」で切りこんでいこう。レイジラン・Type「ダンク」がガードされたあとは、しゃがみ弱キック→キャンセルダブル烈風拳を出していき、パターンへ持っていく。相手のジャンプを落としたあと、着地にしゃがみ弱パンチを重ねても上段避け攻撃で回避される恐れもあるので、重ねる技は近距離立ち強パンチ or 強キックにして、出す技はキャンセル烈風拳にしていくといいだろう。これでも再度相手のジャンプを誘うことができるぞ。



Type「ダンク」からパターンへ持っていこう

コマンド表

●投げ技&組技	
虚空閃	→or←+C
●必殺技	
烈風拳	↓↘→+A
ダブル烈風拳	↓↘→+C
クラックカウンター	↓↘→+BorD
ライジングタックル	↓ため↑+AorC
ハードエッジ	↓↙←+AorC
レイジラン・Type「ダンク」	↓↙←+B
レイジラン・Type「シフト」	↓↙←+D
真空投げ	相手の近くで　レバー1回転+C ★AB同時押しでブレーキング
羅刹	真空投げブレーキング後 AB押しっぱなしでため／ ボタンを放すと弾を発射
●超必殺技	
レイジングストーム	↓↘→↓↘→+A
シャインナックル	↓↘→↓↘→+B
●潜在能力	
レイジングストーム	↓↘→↓↘→+C（ボタンため押し可）
シャインナックル	↓↘→↓↘→+D
デッドリーレイブ・ネオ	→↘↓↙←→+A・A・A・B・B・C・C・D・D・↓↙←+C
●T.O.P.アタック	
オーバーヘッドキック	T.O.P.発動中　CD同時押し

パワーウェイブ大活躍!!
超反応なんか敵じゃないぜ!!

テリー・ボガード



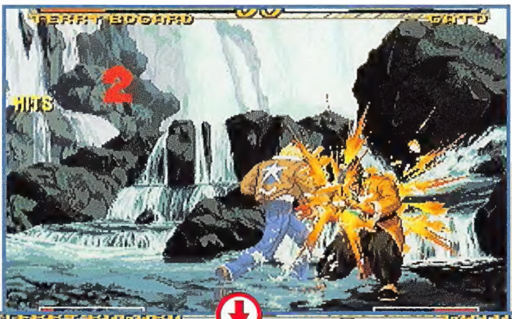
GAROU MARK OF THE WOLVES

解析／ヒデ本条

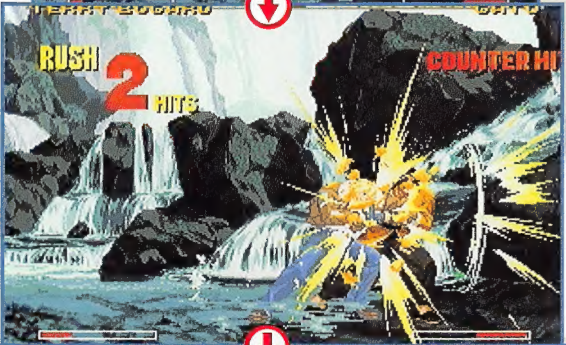
対CPU戦攻略

●チャージでゴリーなパターン
対応キャラ：ロック、テリー、ドンファン、ジェイフン、牙刀、ジェニー、マルコ、北斗丸、ほたる、ケビン、フリーマン

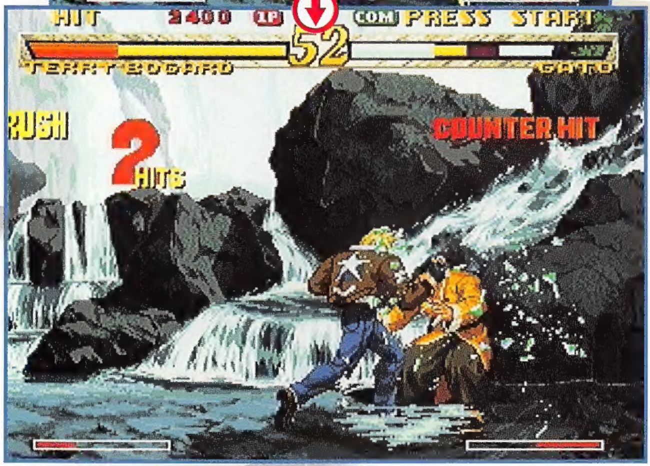
近距離立ち強パンチ→キャンセル強パワーチャージ→近距離立ち強パンチ…と永遠にくり返していくパターン。CPUのパワーゲージが溜まっている場合、無敵時間のある超必殺技or潜在能力で割りこまれてしまうが、それ以外での割りこみはほとんどないといっていい。一応グリフォンやグラントにも通用するのだが、防御力とガード耐久値が高いので割りこまれやすい。攻撃力も半端じゃないので、この2人には使わないほうが無難だろう。



ヒット、ガード時に関係なくここから強チャージ



これまたヒット、ガード時に関係なく近強パンチにつなぎ…



同じ行動をくり返していこう

●画面端でカエルでピョンピョン跳び蹴り昇天パターン
対応キャラ：ロック、テリー、ドンファン、ジェイフン、牙刀、ジェニー、マルコ、北斗丸、ほたる、グリフォン、ケビン

相手を画面端に追いこみ、ジャンプ強攻撃をくり返すだけという簡単なパターン。チャージパターンでCPUを画面端に追い込んだあと、このパターンに移行するといい。



画面端では何もできまい!! さらば小娘…

●跳びこみ連続技パターン
対応キャラ：テリー、ドンファン、ジェイフン、牙刀、ジェニー、マルコ、北斗丸、ほたる、グリフォン、ケビン、フリーマン

その名の通り跳びこみから連続技を決めていくパターン。跳びこみに使う技はジャンプ強パンチ。CPUが適格に出してくる対空技をいかに潰して連続技を叩き込むかがこのパターンのポイントだ。細かいことはキャラ別に説明していこう。

テリー…打点を高くし、頭の上を殴る感じで跳びこむとパワーダンクを潰しつつジャンプ攻撃をヒットさせる事ができる。

おもに使っていく連続技はジャンプ強パンチ→近距離立ち強パンチ→キャンセル弱パワーウェイブ（以下：連続技）。連続技ヒット後、CPUは前方にジャンプしてきたあと、立ち強パンチをかなりの確率で空振りしてくれるので、上手く間合いを調整し、再び連続技を決めてやれば同じ行動をくり返すことができる。パワーダンクの空振りを誘えた場合は、ダッシュで間合いを

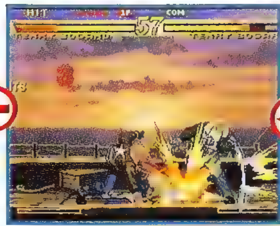
キャラ性能評価

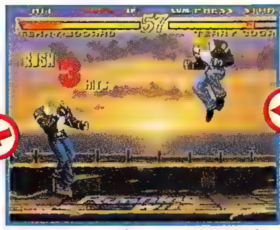
攻撃力	防御力	リーチ	スピード	使いやすさ	総合
C	B	B	B	C	A

相変わらずの万能キャラ。0フレーム技がないのが残念だが、それ以外はとてもいいものがそろっている。フェイント動作を駆使して闘えるようになれればかなり面白いキャラだと思う。

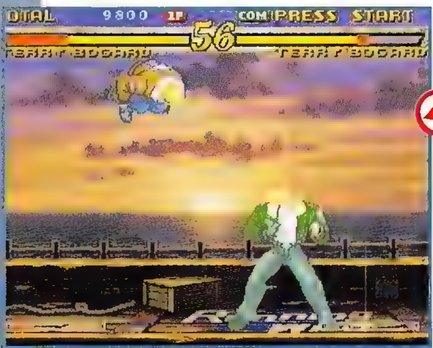
つめ、着地のスキに近距離立ち強パンチ→キャンセル弱バーンナックル or マックスダンク（以下：連続技・改）を決めてやろう。


対テリー。ジャンプ攻撃は多少早出しぎみで出し…


素早く近強パンチキャンセル弱パワーウェイブ…


相手はジャンプしてくるので間合いを調整し…

再び跳びこみからの連続技



ドンファン…テリーと同じく打点高めで跳びこむ事で空砂塵を潰しつつジャンプ攻撃をヒットさせることができる。空砂塵の空振りを誘えた場合は、ダッシュで間合いをつめ、連続技・改を決めよう。

注意点が一つ。空砂塵を潰した場合は、かならず空中ヒットになってしまう。ジャンプ攻撃を当てた時点でヒット確認し、地上ヒット時は連続技、空中ヒット時はバックステップで間合いを離して再度連続技を狙っていくようにしよう。

ジェイフン…ドンファンとほぼ同じ。しかし、飛燕斬を潰した場合、しっかり地上ヒットしてくれるのでドンファンより楽。連続技ヒット後は、垂直ジャンプしたら飛翔脚、棒立ちしている場合は、少し待つとジャンプ攻撃を必ず出してくるのでジャストディフェンスの練習でもしておきましょう。

牙刀…打点高めで跳びこむ。雷牙と相打ちになることが多いが、それは必要経費として割り切ろう。ジャンプ攻撃からはヒット、ガードに関係なくチャージパターンに持ちこんでいくべし。雷牙の空振りを誘えた場合は、ダッシュで近づきチャージパターンへ。

ジェニー…強力な対空技を持っていないので、打点を気にする必要はない。連続技ヒット後はテリーと同じパターンに持ちこむことができる。

マルコ…テリーと同じ。虎咆に打ち負けてしまう時があるが、ダメージが低いので問題ナシ。後に紹介するその他のパターンを使ってもいい。

北斗丸…打点を気にする必要はないが、裏まわりを狙うような感じで跳ぶと落下斬・実や空破弾で逃げられてしまうので注意。連続技ヒット後は、高い確率で落下斬・実を出してくるので、ジャストディフェンスしたあと、少し歩いて近距離強パンチ→キャンセル弱パワーウェイブを決めよう。すると再び落下斬・実を出してくるので…あとはくり返し。

ほたる…打点高めで跳びこむ。転身翔を潰した場合は空中ヒットになるので、バックステップで間合いを調整。上段避け攻撃を潰した場合はそのままチャージパターンへ。チャージパターンで相手を画面端に追いこんだらカエルパターンへ移行しよう。

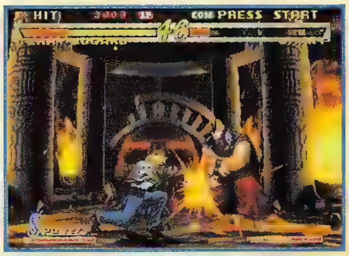
グリフォン…打点を気にする必要はない。連続技ヒット後、高確率でアクティブテュポーンを出してくるので垂直ジャンプ強キックで迎撃せよ。

ケビン…打点をあまり高くしすぎないこと。連続技ヒット後は、テリーと同じパターンに持ち込むことができる。跳びこみから直接チャージパターンに持ちこむのもいい感じ。

フリーマン…ジャンプ攻撃はある程度引きつけること。ジャンプ攻撃からは直接チャージパターンに持ち込もう。

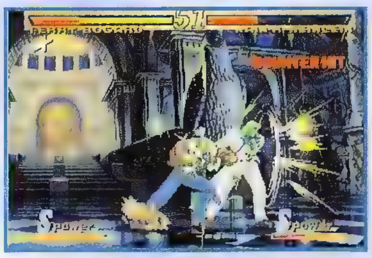
VS. グラント

ロックと同じパターンを使えば問題ナシ。画面端で近距離立ち強パンチ、しゃがみ強キック、しゃがみ強パンチをガードした場合は、しゃがみ強パンチ→キャンセル強パワーウェーブで反撃可能。しかも、この連続技を決めたあと、グラントはしばらく何もしてこないので、少し歩いて再びしゃがみ強パンチ→キャンセル強パワーウェーブを決めるとKOするまで同じことをくり返すことができる（しゃがみ強パンチはあまり接近して打たないこと）。棒立ち状態の時は対空技も出してこないので、連続技の実験台にすることもできるぞ。剛裂衝の2段目が空振りした場合も、しゃがみ強パンチ→キャンセル強パワーウェーブで反撃できるで覚えておこう。


しゃがみ強パンキャンセル強ウェーブはこの間合いが重要

VS. カイン

カインが近づいてくるのを待ち、弱パワーチャージを出していくだけ。パワーチャージは最後まで出しきるべし。


よってきたら弱チャージ。そんだけ

カインのパワーゲージが溜まっている場合、ヒムリッシュ・ゼーレを食らってしまうこともあるが、ほとんど他の攻撃を食らうことがないので必要経費と割り切ろう。

一度跳びこみからの連続技を一度決めてしまえば、テリーと同じパターンに持ちこむことができるのだが、運が悪いとシュワルツランツェで迎撃されまくることがあるのでオススメはできない。遠距離立ち強キックキャンセル強バーンナッルでカウンターヒットを狙うというのもあるが、これまた安定しないので、結局最初のパターンを使うのが一番いいだろう。

●その他のパターン

対ロック…開幕と同時に画面端までさがりしゃがんで待つ。下段避け攻撃は素早く立ちガードし、小ジャンプで跳びこんできたら、ガード後、着地のスキにしゃがみ弱パンチ→キャンセル弱パワーウェーブを決める。するとCPUは高確率で前方に跳びこんでくるので、上りジャンプ小パンチで迎撃した後、着地地点にしゃがみ弱パンチを重ね、キャンセル弱パワーウェーブを出しておくと、CPUはガードしない上、ヒット後再び跳びこんできてくれるので同じ行動を死ぬまでくり返すことができる。このパターンは、テリー、マルコ、ジェニーにも使うことができるぞ。

最後になってしまったが、CPU戦を楽しむ場合、T.O.P.ゲージは必ず一番最初に持ってくるようにしよう。攻撃力が上がりCPUを素早く倒せる上、点数も2倍になり、高いファイティングレベルを取りやすくなるからね。

コマンド表

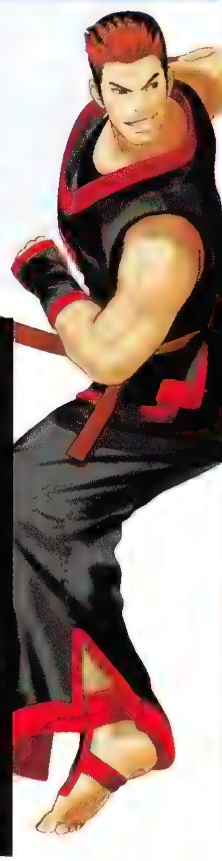
●投げ技&組技	
バスタースルー	➡or⬅+C
●必殺技	
パワーウェイブ	⬇↘➡+AorC
バーンナックル	⬇↙⬅+AorC
パワーダンク	➡⬇↘+BorD ★AB同時押しでブレーキング
クラックシュート	⬇↙⬅+BorD
パワーチャージ	➡➡+AorC（3回連続入力）
●超必殺技	
パワーゲイザー	⬇↘➡⬇↘➡+A
バスターウルフ	⬇↘➡⬇↘➡+B
●潜在能力	
パワーゲイザー	⬇↘➡⬇↘➡+C
バスターウルフ	⬇↘➡⬇↘➡+D
●T.O.P.アタック	
マックスダンク	T.O.P.発動中　CD同時押し

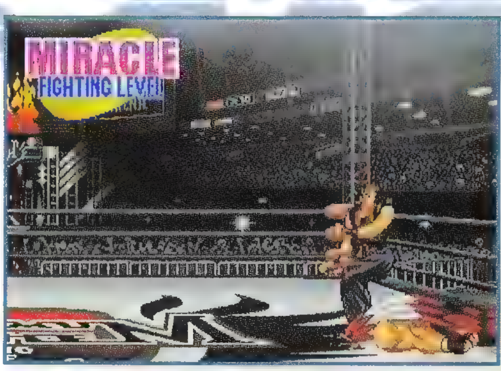
キム・ドンファン

GAROU MARK OF THE WOLVES

解析／修羅騎士

CPU戦ではジャンプが命!! ここでも俺の独り舞台!!





連続技が乏しいドンファンだが、ミラクルだってとれちゃうよ!?

対CPU戦攻略

まず最初にいっておくことは、T.O.P.ゲージについて。T.O.P.ゲージの位置は先頭に持ってくるとよいのだが、コレには理由がある。それは、攻撃力UPと得点が2倍になるといった点。この2つによって、より高いファイティングレベルを狙うことができるので、カイン出現条件も難しくはなくなるのだ。

●はじまるぜぇ俺の独り舞台!! パターン
対応キャラ　ロック、マルコ、ほたる、ケビン

最初に断っておきます…このパターン名には何の意味も含まれておりません（笑）。では本題に入ります。

画面端の相手に対してジャンプ攻撃をひたすらくり返していくパターン。相手はこういった状況では対空技をほとんど出してこないので、ゴリ押しできるってわけ。しかも、何かしようとしてジャンプ攻撃をボコボコ食らってくれるのだ。

まずは画面端でしゃがんでガードをかためておき、相手が特定の行動を仕かけてきたら、前方通常ジャンプから←＋Cを出して相手との位置を入れかえる。そして遠距離立ち弱パンチでチクチクと押していき（1～2発程度）、画面端に追いやりつつ、すぐにジャンプ攻撃を仕かけてパターンへ持ちこんでいくといいだろう。肝心なジャンプ攻撃だけど基本的にはジャンプ強キックを使っていくべし。

こちらのジャンプをくぐってしまったり、ジャンプ攻撃（昇り）などを出してきて位置が入れかわってしまうこともある。こういった場合は、あわてずに再度入れかえるようにするといいだろう。

ロック、ケビン…ジャンプ攻撃を比較的近い位置でガードした場合にパターンへ持っていくといいだろう。また、ガードをかためている際には、下段避け攻撃（中段）には注意。素早く立ちガードをするようにしよう。

マルコ…近い位置でジャンプ攻撃をガードしたあとにパターンへ持ちこんでいけるのは変わらず。この他に飛燕疾風脚をガードしたあとにパターンへ持っていけるのだが、ガード後の対処は、少し歩いてから、逆側に投げて位置を入れかえてしまおう。このあとは起き上がりに合わせてジャンプ攻撃を出していくだけでパターンが成立するのだ。

ほたる…やはりジャンプ攻撃ガード後にパターンへ持っていくことができる。この他、双掌進ガード後にもパターンへ持っていくことができるので覚えておこう。また、←＋Cのあとの遠距離立ち弱パンチだが、これは最速で出していかないと、転身翔で返されてしまうこともあるので注意しよう。

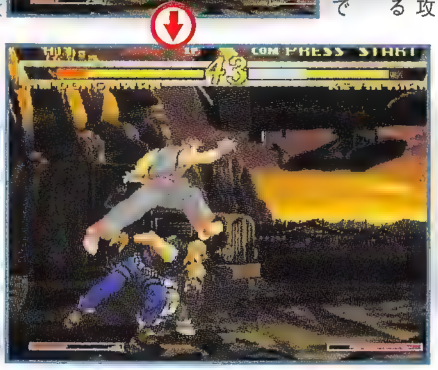
●ジャンプA→ジャンプCで楽勝っす!! パターン
対応キャラ　ジェニー、グリフォン、フリーマン

通常ジャンプA→ジャンプCでひたすら跳びこんでいくパターン…といってもジャンプCのあと、すぐに跳びこんでしまっても相手を跳び越えてしまうので、ジャンプCがヒットしたあとは地上で立ち弱パンチを1発入れてから再度跳びこんでいくといいだろう。画面端の場合なら、立ち弱パンチを2～3に増やさないと、ジャンプCが空振りしてしまうこともあるので、この辺も注意してね♪

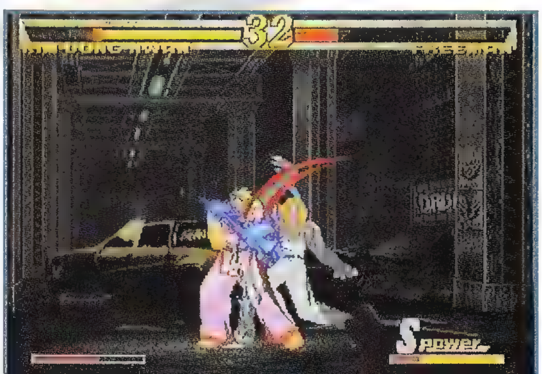
フリーマン…跳びこむ時はレバーを←（1P側の時）に入れっ放しにして跳びこむと



俺の独り舞台パターン。相手の攻撃をガードして…



←＋Cで位置を入れかえる。はじまるぜぇ!?



対フリーマン。ナイトメアをガードしたあとは反撃しよう

キャラ性能評価

攻撃力	防御力
C	B
リーチ	**スピード**
C	B
使いやすさ	**総合**
C	B

安定した連続技さえ存在すれば、Aの評価はつくと思いました。でも、まぁ連続技がなくともドンファンならではの強力な戦法も存在するので、充分に闘っていけるのは間違いないのだ。

よい。これは、相手がナイトメアを出していても、着地でガードorジャストディフェンスできるためっす。ナイトメアをそれぞれ防いだあとは、立弱パンチで反撃して、再度跳びこんでいくといいだろう。

●その他のパターン 対応キャラ：テリー、ドンファン、ジェイフン、牙刀、北斗丸

テリー…画面端でガードをかためておき、近い位置からのジャンプ攻撃をガードしたあとに、前方通常ジャンプ強キック（昇り）を出してみよう。するとパワーダンクの空振りを誘うことができるのだ。すかさずダッシュで接近し、背後から近距離立ち強キック→キャンセル足ビンタを決めていこう。また足ビンタでダウンを奪ったあとは『はじまるぜぇえ俺の独り舞台!! パターン』へ派生させてもいいだろう。

ガードをかためている際に、バーンナックル、クラックシュートなどを出してくることもあるのだが、これはガードしたあとに反撃することができるのだ。食いこんだ場合なら連続技を決めることもできるので覚えておくといいぞ。

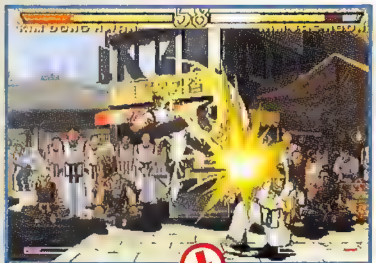
ドンファン…相手を跳び越えるような感覚でジャンプしていくと（攻撃はジャンプ強キックを出しておくといい）。空砂塵の空振りを誘うことができる。これもすかさずダッシュで近寄って、スキに連続技を決めてやろう。

ジェイフン…ガードをかためておき、近寄ってきたところやジャンプ攻撃、半月斬、灼火襲をガードしたあとに、しゃがみ強パンチ→キャンセル強雷鳴斬を出していこう。

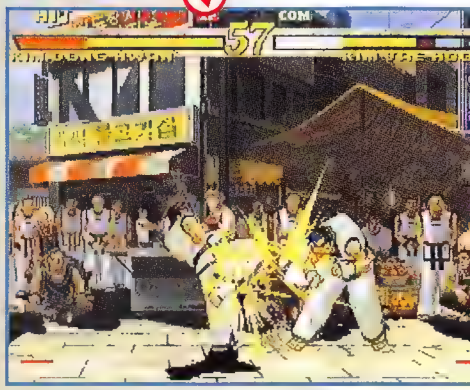
ヒットorガードに関わらず強雷鳴斬を出したあとは、硬直が解けたと同時に空砂塵を出してみると、かなりの確率で食らってくれるのだ。ダウンを奪ったら、起き上がりにしゃがみ強パンチを重ね、再びキャンセル強雷鳴斬→空砂塵を出していこう。以降繰り返しでOK。

牙刀…中～遠距離から相手に当たるように弱飛翔脚を出していく。ヒットorガードに関わらず、硬直が解けたと同時に空砂塵を出すとこれまたよく食らってくれるのだ。ガードされた場合は強パンチなどで反撃を食らってしまうので、一応ブレーキングをして、スキを少なくしておくといいだろう。

北斗丸…ジャンプ強キックから連続技を狙っていくだけでOK。連続技は近距離立ち強キック（1段目）→キャンセル回転ドンファンがベスト…だが、T.O.P.ゲージが消滅している場合ならジャンプ強キックからはしゃがみ強キックか近距離立ち強キック（1段目）→キャンセルフェイント動作→しゃがみ強キックの連続技を狙っていこう。パワーゲージがある場合なら雷鳴弾（超必殺技版）を狙っていってもよい。また、こちらのジャンプを空破弾で下をくぐっていってしまうこともあるのだが、

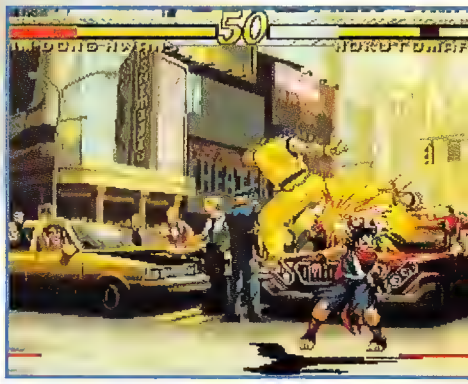


対ジェイフン。強雷鳴斬を当てたあと…



すぐに空砂塵を出してみると、この様に食らってくれるぜい♪

これはすぐに追いかければ連続技を決めることができるので覚えておくといいだろう。

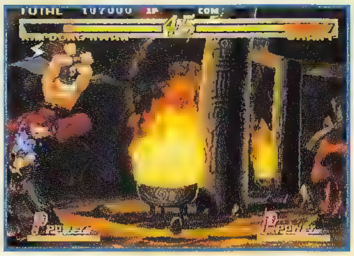


対北斗丸。ジャンプ攻撃から連続技を狙っていこう。おじゃ!!

VS. グラント

『はじまるぜぇえ俺の独り舞台パターン』が有効。持っていく方法は、まず画面端でガードをかためておき、比較的近い位置からの小ジャンプ攻撃をガードしたあとに、前方ジャンプで相手を跳び越えて⬅+Cを出す。このあとは、すぐに立ち弱パンチでチクチクと画面端へ向かって押していき（2発程度でよい）、すぐにジャンプしていけばパターンへ持ちこむことができるのだ。

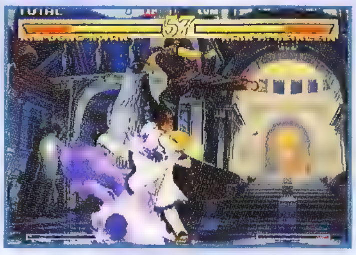
また画面端でガードをかためている時に、剛裂衝（中段）や近い位置からのしゃがみ強パンチ、しゃがみ強キックをガードしたあとは反撃できるので覚えておくといいだろう。また、下段避け攻撃を出してきた場合は素早く反応して立ちガードをしよう。



対グラント。近い位置からの跳びこみをガードしたら、パターンへ

VS. カイン

まずは、相手が歩いてギリギリまで接近してくるのを待つのだが、途中（中～遠距離）でシュワルツフレイムを出してくるようなら極力ジャストディフェンスで対処しよう。接近してきた場合だけど、前方ジャンプ強キック（昇り）を出してみよう。するとシュワルツランツェの空振りを誘えることがある。相手が空振りしていた場合はすかさずダッシュを使って接近し、足ビンタなどダウンを奪うことのできる連続技や投げを決めよう（何も出していないなら着地後投げを狙う）。そして、相手の起き上がりに合わせて前方ジャンプ強キック（昇り）を出すと再びシュワルツランツェを誘うことができる。これをくり返していれば比較的ラクに倒すことができるぞ。



昇りジャンプDで、シュワルツランツェの空振りを誘いまひょ♪

コマンド表

●投げ技&組技	
体落とし（たいおとし）	➡or⬅+C
体捻り（たいひねり）	空中で ⬆以外+C
●コマンド技	
スーパージャンプ	↙or⬇or↘に一瞬入れてからジャンプ
三角飛び（さんかくとび）	ジャンプ中 壁際でレバーを反対方向へ入力
後ろ蹴り（うしろげり）	ジャンプ中 ⬅+C
●必殺技	
雷鳴斬（らいめいざん）	⬇↙⬅+BorD
空砂塵（くうさじん）	➡⬇↘+AorC ★AB同時押しでブレーキング
飛翔脚（ひしょうきゃく）	空中で ⬇+BorD
紫電脚（しでんきゃく）	⬇↘➡+BorD
足ビンタ（あしびんた）	➡↘⬇↙⬅+C
●超必殺技	
スーパードンファン脚（きゃく）	空中で ⬇↘➡⬇↘➡+A
雷鳴弾（らいめいだん）	⬇↘➡⬇↘➡+B
●潜在能力	
スーパードンファン脚（きゃく）	空中で ⬇↘➡⬇↘➡+C
雷鳴弾（らいめいだん）	⬇↘➡⬇↘➡+D（ボタンため押し可）
俺様鳳凰脚（おれさまほうおうきゃく）	⬇↘➡⬇↘➡⬇↘➡+C
●T.O.P.アタック	
回転ドンファン（かいてん）	T.O.P.発動中 CD同時押し

CPUの性質を逆手に取れば楽勝です！　アチャア！

キム・ジェイフン



解析／DSP・たろりん

対CPU戦攻略

ここでは2つの攻略パターンを紹介するが、まず、各パターンの対応キャラについて説明しよう。両方のパターンの対応キャラに名前を挙げてあるキャラは、どちらのパターンでも倒せるということ。好きな方を使えばいいわけだけど基本的には、相手をすばやく倒せる、『対空技は許しませんパターン』を使う方がいい。早く倒せばファイティングレベルも高くなるためだ。相手に接近されたりして、跳びこみにくい状況になってしまったら、『カッファン直伝・寝そべりキックパターン』に切り替えて対処してほしい。また、T.O.P.ゲージは最初に持ってくるのがよい。より早く相手を倒せるし、得点も2倍入るので、ファイティングレベルが高くなり、カインの出現条件をラクにクリアすることができる。

●カッファン直伝・寝そべりキックパターン
対応キャラ：ロック、ジェイフン、牙刀、ジェニー、マルコ、ほたる、フリーマン

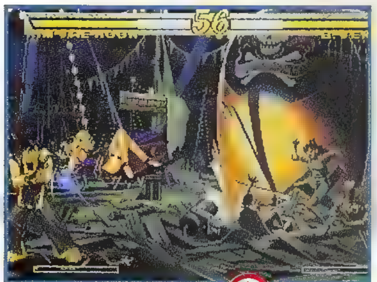
画面端で待ち、相手が接近してきたらしゃがみ強パンチ（→キャンセル強流星落）を当てる、というパターン。

しゃがみ強パンチを出すタイミングは、相手の小ジャンプ攻撃や下段避け攻撃をガードしたあとがよい。これ以外のシチュエーションで出してしまうと、つぶされたり、空振りのスキに反撃を受けることがあるぞ。しゃがみガード状態で待っていれば、すぐに小ジャンプ攻撃か下段避け攻撃を出してくるので、それまではおとなしく様子を見ておくのが無難だ。

さて、CPUは、こちらのしゃがみ強パンチに反応して小ジャンプ攻撃か下段避け攻撃を出すのだが、小ジャンプ攻撃ならばガード（orジャストディフェンス）が間に合い、下段避け攻撃の場合はしゃがみ強パンチでつぶすことができ（自動的にヒットする）、キャンセル強流星落も連続ヒットする、というわけだ。しゃがみ強パンチがガードされてしまっても、強流星落のスキに反撃されることは少ないし、反撃されたとしても致命的なダメージに結びつくことはまずないので、安心して欲しい。

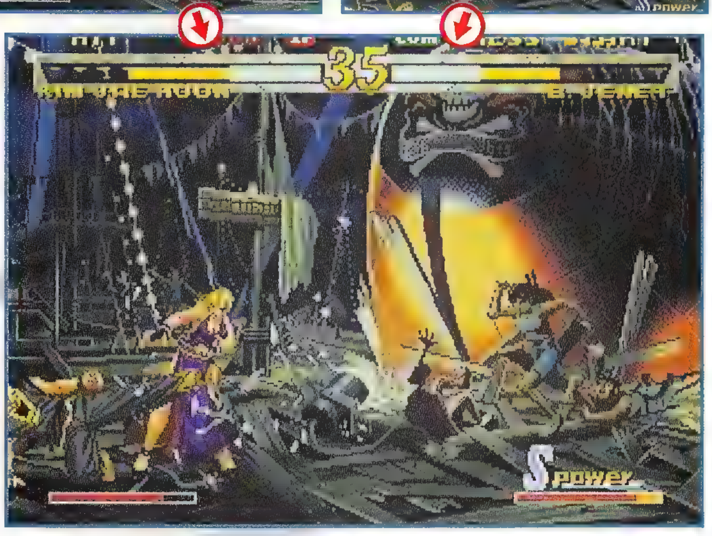
しゃがみガードで様子を見ている間に、CPUが反撃可能な技（スキの大きい必殺技やしゃがみ強キックなど）を出してきた場合も、しゃがみ強パンチ→キャンセル強流星落（or鳳凰脚）で反撃していこう。

下段避け攻撃をガードしたあとや…



小ジャンプ攻撃をガードしたあとに（通常ジャンプはスキがないのでダメ）…





屈強P→流星落。ガードされても、流星落の2段目が当たることが多い



しゃがみ強キックなど、反撃できる技は多い。めざとく連続技を決めよう

ロック…下段避け攻撃が地上タイプなので見切りにくい。最初に様子を見ている時に、ボコボコ食らわないように注意。発生は遅いので、よく見ていれば反応して立ちガードできるはずだ。

レイジラン・Type「シフト」が来たら、すかさずし

キャラ性能評価

攻撃力	防御力
B	B
リーチ	**スピード**
B	B
使いやすさ	**総合**
A	A

この性能評価では説明しきれない部分に総合Aたる所以がある。連続技の安定度、着地キャンセル、地上でのかため、長い上段避け、0フレームの超必殺技…など。っていうか流星落減り過ぎです。

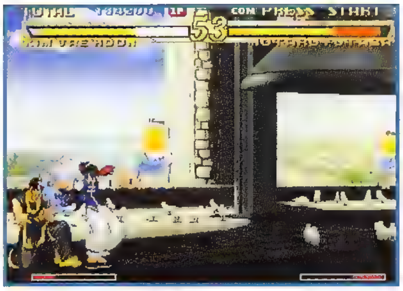
やがみ強パンチでつぶそう。ボーっとしていると真空投げを食らってしまうぞ。

ジェイフン…下段避け攻撃の先端をガードした場合、こちらのしゃがみ強パンチが届かない。近めの間合いでガードした時だけしゃがみ強パンチを出すようにしよう。

ジェニー、マルコ、フリーマン…『対空技は許しませんパターン』が有効なので、基本的にこちらを使う。万一、画面端に追いつめられてしまった時だけ、『カッファン直伝・寝そべりキックパターン』に切り替えよう。

ほたる…しゃがみ強パンチが空中でヒットしたり、ガードされることが多い。そのため、キャンセルで出す必殺技は、反撃を受けにくい弱半月斬の方がいい。

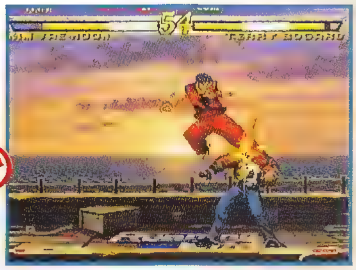
双掌進をガードしたあとは、鳳凰脚以外の反撃は間に合わないが、しゃがみ強パンチを出していけば、かなりの高確率でヒットする。

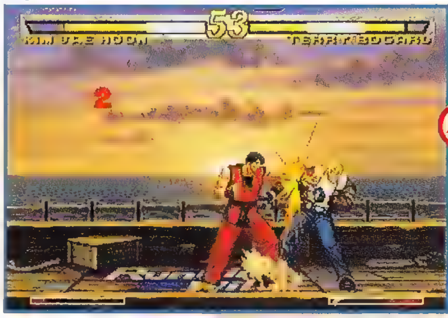

トーソーシンっと寄ってきたら、ガードしてから屈強P。よく食らう

フリーマン…下段避け攻撃が空中判定になるまでの時間が短いため、しゃがみ強パンチが空中でヒットすることが多い。その場合、キャンセル強流星落は当然空振りしてしまい、反撃を受けることもある。これは必要経費と割り切るしかないんだけどね。

●対空技は許しません！パターン
対応キャラ：テリー、ドンファン、牙刃、ジェニー、マルコ、北斗丸、グリフォン、ケビン

通常ジャンプ弱パンチで跳びこみ、連続技を決めていくパターン。打点を高めにすれば、CPUの対空技をつぶすことができるぞ。跳びこむタイミングは、なるべく、CPUが何も技を出していないときにする。それ以外の時（例えば、ダウン中や、何か技を出している時など）に跳びこんでしまうと、CPUの対空技のタイミングが狂ったり、間合いがズレたりして、逆に落とされてしまうことが多いのだ。一度連続技を決めたあとは、CPUが完全に起き上がるのを待ってから跳びこむようにしよう。


アチャ～！ っとジャンプ弱パンチ。パワーダンクだってつぶせるぞ


着地したら、発生の早い近距離立ち弱パンチにつないでいこう

使う連続技は、ジャンプ弱パンチ→近距離立ち弱パンチ→しゃがみ強パンチ→キャンセル強流星落 or 鳳凰脚、がお手軽。間合いが遠くて立ち弱パンチが遠距離になってしまった場合は、次のしゃがみ強パンチが空振りすることが多い。いったんさがってもう1度跳びこみ直したほうがいいぞ。面倒なら、立ち弱パンチを省いてしまうのもアリ。ジャンプ弱パンチの打点が高いと、しゃがみ強キックが連続ヒットしないが、CPUは高い確率で食らってくれるので、ノープロブレム。

テリー…画面端に追いこまれてしまったら、いったんガードをかため、必殺技（バーンナックル、クラックシュート、パワーチャージ）のスキに反撃しよう。一応、『カッファン直伝・寝そべりキックパターン』も効くぞ。

ドンファン…向こうのゲージがたまっている時に跳びこむと、雷鳴弾を出してくることがある。暗転が解けたら、すかさず空中JDを入力しよう。発生が遅いので、比較的簡単にJDできるはず。

北斗丸…近めの間合いから跳びこむと、対空技（?）の空破弾で、下をくぐっていってしまうことがある。すかさずダッシュで追いかけて連続技を決めよう。

グリフォン…ジャンプ強キックで跳びこむのがよい。ジャンプ弱パンチだと、JDされた揚げ句、着地のスキにジャスティスハリケーンを食らってしまうことがあるのだ。

ケビン…まれに上段避け攻撃で跳びこみを返されることがあるが、ダメージは小さいので問題ない。

VS. グラント

『カッファン直伝・寝そべりキックパターン』で倒すことができるぞ。

下段避け攻撃をガードしたあとにしゃがみ強パンチを出した場合、まれに魔神破天弾を食らってしまうことがある。しかし、それで受けるダメージは、体力ゲージの1／3未満。他に余計なダメージを食らっていなければ、致命的なダメージにはならない。

さて、グラントは、近距離立ち強パンチ、しゃがみ強パンチ、しゃがみ強キックなどを使ってくることもあるが、これらはいずれもガード後に反撃できるぞ。

注意が必要な技は、中段技の剛裂衝。発生は遅いので、よく見れば立ちガードできる。もちろん、ガードできたらキッチリ反撃していこう。

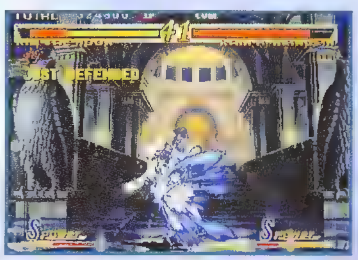

このモーションが見えたらすかさず立ちガード。慣れれば見切れるぞ

VS. カイン

強敵・カインも、『カッファン直伝・寝そべりキックパターン』で、あっさり倒すことができる。カインの場合は、小ジャンプなどを待たず、近づいてきたところに直接しゃがみ強パンチを出すだけでヒットするぞ。ハッキリいって楽勝なのだ。

おもしろい倒し方を追及するなら、通常ジャンプで跳びこみ、下降中に空中JDを入力するパターンがある。

カインがシュワルツランツェを出してきたら、空中JDで防げる。立ち強キックを出してきた場合は、着地と同時にJDになる（立ちJDを入力した場合）ので、2～3発目までガードしたあとに反撃しよう。3発目までJDしてからガードキャンセルで反撃するのも楽しいぞ。


立ち強キックを出してきた場合、レバーを←に入れておけば自動でJDになる

コマンド表

●投げ技＆組技	
体落とし（たいおとし）	→or←＋C
●コマンド技	
昇脚砲（しょうきゃくほう）	バックステップ中　B
●必殺技	
飛燕斬（ひえんざん）	↓ため↑＋BorD
追加技	↓ため↑＋D～↓＋D
★AB同時押しでブレーキング	
半月斬（はんげつざん）	↓↙←＋BorD
飛翔脚（ひしょうきゃく）	↓＋BorD
追加技	↓＋B～↘＋B（下段） or↓↙←＋B（中段） ↓＋D～↘＋D（下段） or↓↙←＋D（中段）
流星落（りゅうせいらく）	↓↘→＋BorD
灼火襲（しゃっかしゅう）	↓↘→＋AorC（ボタンため押し可）
●超必殺技	
鳳翼天翔脚（ほうよくてんしょうきゃく）	↓↘→↓↘→＋A
鳳凰脚（ほうおうきゃく）	↓↘→↓↘→＋B
●潜在能力	
鳳翼天翔脚（ほうよくてんしょうきゃく）	↓↘→↓↘→＋C（ボタンため押し可）
鳳凰脚（ほうおうきゃく）	↓↘→↓↘→＋D
●T.O.P.アタック	
ハイアングルネリチャギ	T.O.P.発動中　CD同時押し

頼れるのは振り向きジャンプ
充分活用して画面端に追いこめ！

牙刀（がとう）

GAROU MARK OF THE WOLVES

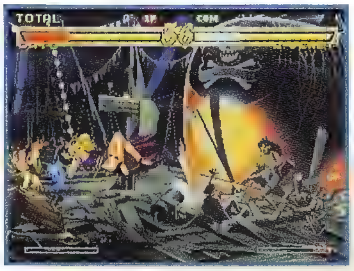
攻略／ＩＰ・ケンちゃん



対CPU戦攻略

●振り向くな！ 私の屍を超えていけパターン
対応キャラ　ロック、テリー、ドンファン、ジェイフン、牙刀、ジェニー、マルコ、北斗丸、ほたる、グリフォン、ケビン

相手を画面端に追いこみ、ジャンプ強キックだけでKOするパターン。まずは自分が画面端までさがって、相手が近づくのを待つ。相手が特定の行動をしてきたあとに、振り向きジャンプ強キックで位置を入れ替え、弱攻撃連打で相手を画面端に押しこむ、というのが基本的な戦法。そうなったらだいたい相手はジャンプ攻撃を食らい続けてくれるが、まれにジャンプをくぐってしまったり、昇りジャンプ攻撃で暴れたりする。そうして位置が入れ替わってしまったら、あわてずにもう一度相手を画面端に押しこもう。

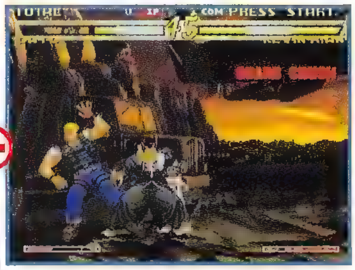


下段避け攻撃をガードしたらすかさずジャンプだ

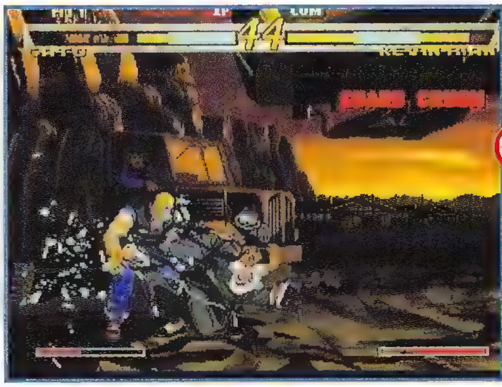
●私は敵だぞ!? パターン
対応キャラ　ドンファン、グリフォン、ケビン

基本的には無乱蹴りだけをひたすら出していくパターン。密着で無乱蹴りをガードさせてしまうと反撃を受けてしまう恐れがあるので、先端をガードさせるように出していきたい。一回先端をガードさせてしまえば、あとは➡を入力しながらBを連打するだけ。これで画面端まで追いつめると、相手は無乱蹴りにあわせてジャンプをして、勝手に食らってくれるぞ。

画面端でもずっとガードしている場合があるが、その場合はガードクラッシュを待って連続技を叩きこんでしまおう。相手をダウンさせたら、また起き上がりに無乱蹴りの先端を重ねていけばいい。



ガードさせ続けてガードクラッシュさせたら…



全力を持って連続技をたたきこんでしまえ

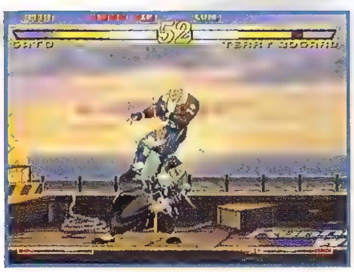
●中佐は○○○○でもしっかり磨いてなパターン
対応キャラ　ジェイフン、マルコ、北斗丸、ほたる、ケビン、フリーマン

自分が画面端に下がり、ひたすらバックジャンプ強キックをくり返すパターン。ジャンプ強キックを出しながら待っていると、相手は勝手に当たりにきてくれる。ごくまれにジャンプ攻撃で暴れてたり対空技を出してくることがあるが、それは必要経費として割り切ってしまおう。このパターンは結構時間がかかってしまう場合が多いので、ファイティングレベルが低くなることがあるので注意しよう。

すべてのパターンに共通することだが、高いファイティングレベルを維持するためには、基本的にT.O.P.ゲージは体力ゲージの最初に持ってくるといい。それはT.O.P.中は、攻撃を当てたときに入る点数が普段より2倍入るし、攻撃力が上がっているので短時間でKOできるからだ。

●このままでは私の怒りが収まらんわ！ パターン
対応キャラ　テリー、牙刀、マルコ

相手が近づいてくるのを待って、「上段避け攻撃→キャンセル強震牙→追加技」の連続技を決めていくパターン。以上に挙げたキャラたちはしゃがんで待っていると、基本的に上段避け攻撃でつぶせるような攻撃をしてくる（小ジャンプ攻撃や下段避け攻撃など）。牙刀の上段避け攻撃は、ガードされてもまったくスキがないので、近づかれたらとりあえず上記のコマンドを入力しておこう。



相手の下段避け攻撃を上段避け攻撃でつぶそう

キャラ性能評価

攻撃力	防御力
B	C
リーチ	**スピード**
D	B
使いやすさ	**総合**
C	B

基本的には性能のいい技がそろっているのだが、いかんせんリーチが短いのが痛い。遠距離戦ではあまり動けないので、積極的に接近戦をいどむようにするべき。距離を詰めれば光るものはある。

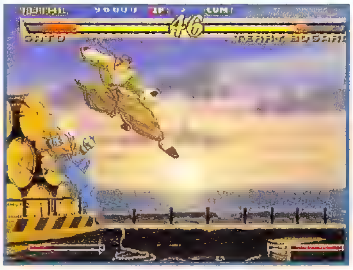
●ウラキィパターン 対応キャラ：北斗丸、フリーマン

ジャンプ弱キックから連続技を入れていくだけのパターン。CPUは、対空としてはあまり性能のよくない「フォビア」、「ナイトメア」や「空破弾」を使って一生懸命落としてこようとするので簡単につぶすことができるのだ。一応注意点としては、ジャンプ弱キックはなるべく引きつけて出すように。さすがに高めで出してしまうと、つぶされてしまうことがあるからだ。

●キャラ別対策

ロック…基本的には上段避け攻撃を使ったパターンが一番効率がいい。ジャンプ攻撃だとたまに超反応でライジングタックルで反撃してくるので、無駄にダメージを受けてしまう場合があるのだ。注意する点は、しゃがんで待っている時に「レイジランtypeダンク」に反応してちゃんと立ちガードすること。無駄に大ダメージを受けてしまう。

テリー…相手を画面端に詰めてジャンプ強キックだけで攻めるパターンが一番いい。画面端につめてしまえば、なぜかパワーダンクを出してこないので、安心して跳びこむことができるのだ。



昇りでジャンプ攻撃を出し、パワーダンクを誘おう

ドンファン…ジャンプで攻めると空砂塵で落とされやすいので結構危険。一番効率が良さそうなのは、「私は敵だぞ、少年パターン」だ。無乱蹴りで画面端まで追いこんだら、あとはジャンプ強キック連発と2つのパターンを組み合わせるのもいい。

ジェイフン…下手に動こうとすると暴れられて、無駄にダメージを受けることも少なくない。画面端までさがってジャンプ強キックを出していくだけでいいだろう。

牙刀…上段避け攻撃からの連続技が一番効率がいい。攻撃力がそこそこ高いので、比較的高いファイティングレベルをとれるぞ。跳びこもうとすると、すごい反応で雷牙を出してくることがあるので注意しておこう。

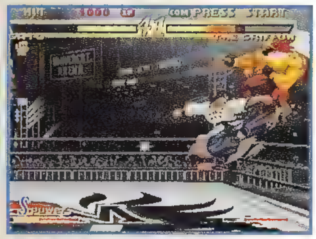
ジェニー…「振り向くな～パターン」以外あまり有効な手段がない。ラウンド開始直後に画面端まで下がって、相手が近づくのを待とう。

マルコ…近づいてくる相手に上段避け攻撃を出す、「このままでは～パターン」が有効。しゃがんでいると小ジャンプ強キックや下段避け攻撃などで攻めてくるので、すべて上段避け攻撃でつぶしてしまおう。

北斗丸…ジャンプ弱キックから連続技を入れていこう。跳びこむと、対空技としてはいまいちな空破弾で落とそうとするので、簡単につぶすことができる。しかしゲージが溜まっているときは、超必殺竜巻を対空技として使っていくことがあるので注意。

ほたる…画面端以外で跳びこむと、転身翔で反撃してくることが多い。「振り向くな～パターン」が、一番安定して高いファイティングレベルをとれるだろう。

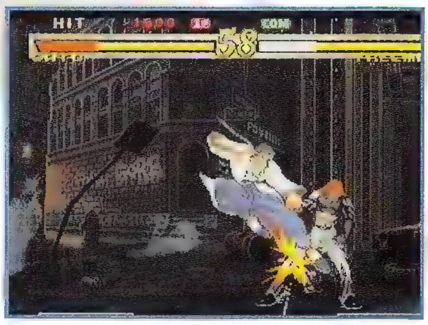
グリフォン…無乱蹴りだけ出しているのが一番楽。画面端まで追い詰めて、無乱蹴りを連発していれば勝手に食らってくれる。このパターンは相手をガードクラッシュさせることが多いので、その時は連続技を叩きこもう。



画面端に詰めたら、勝手にジャンプして食らってくれるぞ

ケビン…特に注意する点はない。無乱蹴りのパターンで端に追い詰めたら、ジャンプ強キックを連発して倒してしまおう。対空の上段避け攻撃が結構強いので、画面端以外では跳びこまないように。

フリーマン…先程「ウラキィパターン」で説明したように、ジャンプ攻撃から連続技を決めていくだけで大丈夫。決める連続技は「ジャンプ弱キック→しゃがみ弱パンチ→キャンセル弱震牙→追加技」で基本的には充分だろう。ゲージがたまったりしたら、零牙がらみの連続技を決めていってもいいぞ。



鋭いジャンプ攻撃で、対空技をつぶしてやろう

VS. グラント

基本的に「振り向くな～パターン」が一番有効。とりあえず画面端までさがって、グラントが近づいてくるのを待とう。しゃがんで待っていると、小ジャンプ攻撃や下段避け攻撃を出してくるのですかさず立ちガードをしよう。その後振り向きジャンプ強キックで裏にまわれば、比較的安全に位置を入れ替えれるぞ。位置を入れ替えたら、すかさず弱攻撃を連発して画面端に押しこみ、ジャンプ強キックを連発すればいい。たまに近距離立ち強パンチでジャンプを落としてきたり、豪弾劾でジャンプをくぐってきたりする。そうしたらあわてずに先程の手順をもう一回踏んで、画面端に押しこもう。ワンミスが大ダメージになることが多いので、慎重に行動しよう。



このようなタイミングで跳び越えてしまおう

VS. カイン

「私は敵だぞ!? パターン」でいい。だが、パターンとは少し違った行動を取る場合があるので、そこを少し説明しておこう。無乱蹴りをガードさせ続け画面端までいったら、カインは前方ジャンプで無乱蹴りを跳び越えることがある。その時はあわてず逆方向に無乱蹴りを出せばOKだ。カインのゲージが溜まると、「無乱蹴り→無乱蹴り」の間に、ヒムリッシュ・ゼーレで割り込む場合がある。それは必要経費と割り切った方がいい。

その他のパターンとしては、ジャストディフェンスを仕こんで空ジャンプして、遠距離立ち強キックを誘い、ガード後反撃するパターンもある。たまにシュワルツランツェがくるので、ジャストディフェンスの練習にもなるぞ。



無乱蹴りを跳び越えられても追いかけよう

コマンド表

●投げ技&組技	
大遠心	→or←+C
断絶腿	→or←+D
●コマンド技	
無乱蹴り	→+B
空中振り向き	空中で CD同時押し
砕顎	→+A
●必殺技	
震牙	↓↘→+AorC
追加技	↓↘→+A～→→+A ↓↘→+C～→→+C
雷牙	→↓↘+BorD ★AB同時押しでブレーキング
風牙	↓↙←+BorD
孔牙	風牙入力後 A
旋牙	風牙入力後 B
弓牙	風牙入力後 C
滑牙	風牙入力後 D
崩山砕壁牙	↓ため↑+C
●超必殺技	
零牙	↓↘→↓↘→+A
龍牙	↓↘→↓↘→+B
●潜在能力	
零牙	↓↘→↓↘→+C
龍牙	↓↘→↓↘→+D
天龍烈牙	→↓↘+AB3回連続入力
●T.O.P.アタック	
猛虎硬爬山	T.O.P.発動中 CD同時押し

退屈なお嬢様はJ.Dでご満悦♥
素敵な艦長に導かれ輝く時を感じよう



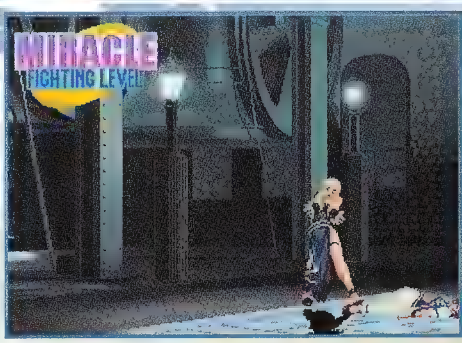
B・ジェニー

GAROU MARK OF THE WOLVES

攻略／蒼炎闘士ゆーぢ

対CPU戦攻略

基本的にはT．O．P．ゲージをはじめに持ってきて攻撃力&得点（ファイティングレベルなど）UPを計るべし！ また、アンニュイ・マドモアゼルだけでなく、ローリングサンダー（以下：C＋D）を簡易連続技&ガードキャンセルとして使えるのも理由の一つじゃ。

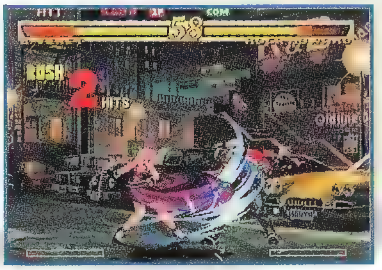


素敵ですよお嬢様ぁ♥ 溢れる奇跡はもう目の前!? 美麗な勝利を君にも…

●甘い♥ 甘い♥ トゲに触れた罪と罰…花の命は短いねぇ～ん!? パターン

対応キャラ：ロック、テリー、北斗丸

自分から近づくもよし、CPUが近づいてくるのを待ってもよし、まずは遠距離立ち弱キック→キャンセル弱クレイジーイワン（以下：ハイホ～）を狙っていこう。遠距離立ち弱キックは、ほぼ先端目安でいいのだが、常にキャンセル弱ハイホ～もガード状態（スキ&空振りに反撃を受けるため）に入るように踏みこんで間合いを調整しておくのが大事だ。ヒット後ダウンを奪ったら、できる限り接近（前ダッシュ）してCPUの起き上がりに近or遠距離立ち弱キック→キャンセル弱ハイホ～を重ねていこう。キャラによっては高確率でヒットするぞい♡ 弱ハイホ～をガードされた場合は、立ちorしゃがみジャストディフェンス（以下：立ちJD、屈JD）を狙っていくべし！



狙うは「足先ナメな＋女帝とお呼び！」…の魅惑で簡単な2ヒットにゃ♥



ガードされたらJ．Dを狙いまひょ♥ G．Cで光蝶は綺麗に羽ばたくにゃ～♥

対ロック、テリー、北斗丸…弱ハイホ～をガードしたら、しゃがみ強キック（空振りから）～レイジラン・TYPE「ダンク」or弱パワーダンク、強ハードエッジ、バーンナックル、落下斬・実、空破弾、超必殺手裏剣、超爆炎苦無、ライジングタックル、強パワーダンクを高確率で出してくる。ライジングタックル、強パワーダンクは空振りするのでスキに連続技をプレゼントしてあげよう。この2種以外に前述した技はすべてJDから反撃しようにゃ。また、テリーは強ハリア・ビー（2～3段目）をガードさせて着地に屈JD…ってな感じにJDポイントを生み出せる。パワーチャージ、パワーウェイブ、小技をゲットできるぞい。

●木偶にはジャンプが基本でしょ…憂いの貴方を称えます パターン

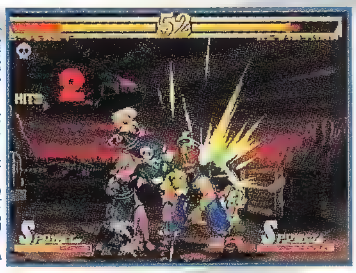
対応キャラ：ドンファン、ジェイフン、ほたる、グリフォン、ケビン

ジャンプ攻撃から連続技を狙っていくだけのパターン。下方に攻撃判定が強く、裏まわりも狙えるジャンプ強キックで跳びこむといい。また、ジャンプ攻撃→しゃがみ弱キック→キャンセルC＋Dと狙っていくキャラには、基本的にヒットorガード関係ないので、ガンガン見切り発射で連続技を狙っていこう。ただし、C＋DをCPUにガードされたあとは空中JD（跳ねっ返り時）→ガードキャンセル強ハリア・ビーを仕こむのを忘れずに！ 発気掌、ヘルスナイプ、グリフォンの通常技には特に注意すること!!

対ドンファン…ジャンプ強キックで裏まわり気味に跳びこむのが吉。その際空砂塵を空振ることが多いのでスキにデカイ連続技を決めてやろふ。

対ジェイフン…画面端まで後退してバックジャンプ弱or強キックをくり返そう。ヒットorガードさせたら強ハリア・ビーをキャンセルしていくといい。JDポイントは飛燕斬などでダウンさせられたあとの起き上がり（立ちJD）と強ハリア・ビーを2段目までガードしたあとに（着地に屈JD）を狙えるぞ！

対ほたる…ジャンプ強キック→しゃがみ弱キック→キャンセルC＋Dを狙っていこう。連続技をガードした場合は、



J攻撃がガードされても下弱Kから連続技を食らいやすい…見切りでOKにょ

キャラ性能評価

攻撃力	リーチ	使いやすさ
C	A	D
防御力	スピード	総合
B	A	A

上段避け攻撃や、強ディ・ハインド、軌道を瞬時に修正できるハリア・ビーなどは高評価に値する。罵声など気にせず自分のペース&闘い方を貫き通そう！ 臨気応変な発想&慣れで味が出るキャラよ。

高確率で転身翔を空振りするので、スキに連続技を叩きこんでやろふ。また、前述のパターン（弱ハイホ〜）を使ってJDポイントも生み出せる。ガード後に双掌進を出してくるのでJDしてやろふ。

対グリフォン…ジャンプ攻撃↓しゃがみ弱キック↓キャンセルC＋D or 弱ハイホ〜を狙おう。恒例のJDポイントだが、しゃがみ弱キックを牽制してオリンポスオーバー（立ちJD）を誘いまひょ。開始直後くらいの間合いから牽制すればJDも落ち着いて狙らえるぞ♪

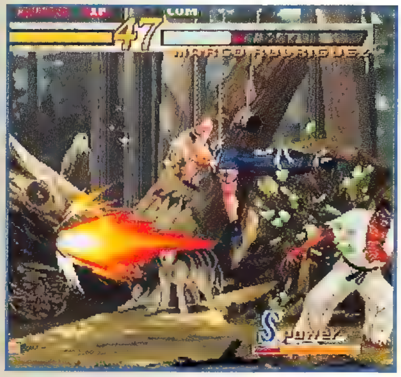
対ケビン…ジャンプ強キック↓しゃがみ弱キック↓キャンセルC＋D（T．O．P．ゲージがないなら弱ハイホ〜）を狙っていこう。C＋Dをガードしたあとにケビンは強ヘルスナイプを出してくることが多いので、C＋Dの跳ね返りの時にヘルスナイプが跳んできたら空中JD↓ガードキャンセル強ハリア・ビーで反撃、C＋Dの着地後に強ヘルスナイプ（空振りする）で跳んできたらスキに連続技…とそれぞれ対処しよう！ JDポイントの流れは、ジャンプ攻撃↓近距離立ち弱キック〜立ちJD。ヒット or ガード関係なく、近距離立ち弱キックで止めるとケビンは遠距離立ち強 or 弱パンチなどを出してくるので、簡単に立ちJDで受け返せるぞ。

●イカレタ毒針で狂おしいほど…heatね〜ん♥
パターン対応キャラ：牙刀、マルコ

単純に強ハリア・ビーで攻めこむだけのパターン。注意すべきは、対空技や昇りジャンプ攻撃（or 通常技）で迎撃されないよう、あまり接近時に狙わないという点！ 充分な間合いを確保（開始直後くらいの間合い）し、垂直 or バックジャンプから出していくといいぞ。ちなみに、攻撃自体は引きつけて出していく必要はないので、ある程度早め（一段目の先端がCPUの頭付近に当たるくらいの高さ）に出していってもOKだ！ ガードされた場合はスキの短い1〜3段目で止め、バックステップ or ジャンプなどで仕切り直ししてもいいが、着地後にJDを狙ってガードキャンセルの練習をするのも悪くないぞい♪

対牙刀…一応、前述したパターンも有効。ちなみに、JDポイントは、強ハリアビー（2〜3段目）をガードさせたあと。ほぼ9割がた震牙を出してくるので、着地後にワンテンポ置いて屈JDで受けてやろう！ かな〜り狙いやすい相手にゃ〜♡

対マルコ…あまり近すぎると虎砲（極限虎砲）or 虎煌拳の餌食になるので、開始直後くらいの間合いからバックジャンプ強ハリア・ビーで角度を調整しつつ攻めこむのが重要！ また、ある程度打点を高く（早めに出す）狙っていこう。JDポイントは牙刀と同様。屈JDで虎砲、虎煌拳、通常技を受け返してやろう！ まれに飛燕疾風脚を出してくることがあるが、ガードしたあとに手堅く反撃できるので無理してJDすることはないぞ。



飛び道具を装備してるキャラ（マルコ&カイン）には気持ち打点高めに♥

●その他のパターン

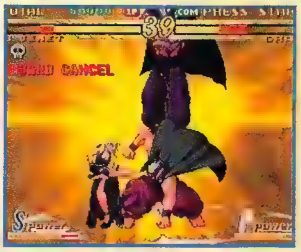
対B・ジェニー…強ガフルホマホークをヒット or ガードさせたら、しゃがみ強パンチ↓キャンセル強ガフルトマホーク〜しゃがみ強パンチ↓キャンセル強ガフルトマホーク…と循環するだけでOK！

JDポイントとしては、強ガフルトマホークヒット後、もしくは強ハイホ〜をガードされたあと（しゃがみ強パンチからキャンセル）が狙い目。前者は立ちJDで遠距離立ち弱 or 強パンチ、後者は屈JDでしゃがみ強キックなどを受けれる。アンニュろふ♡

対フリーマン…ジャンプ攻撃から連続技狙い単純ですパターンで問題ないが、開始直後くらいの間合いから強ハイホ〜を出していくだけで勝ててしまふ♡ カウンターヒットすることが多いので、画面端付近では、強ハイホ〜通常技（追撃）↓強ハイホ〜（着地に重なるように）…っと循環するといい感じ。強ハイホーをガードされたときは屈JD〜ガードキャンセル技を狙ってやろふ。

VS. グラント

グラントは遠距離立ちキック↓キャンセル弱ハイホーをガードしたあとに、しゃがみ強パンチ or 強キック、凶鳥刃（強）、滅焼飛刹（凶鳥刃後）、ジャンプ攻撃のいずれかの行動を取ってくる。よって、弱ハイホーをガードされたあとは、屈JDからのガードキャンセル技（C＋D、強ディ・ハインド、アンニュイ・マドモアゼル）を狙うのが吉！ ちなみに、空振り or ガードされてもたいした反撃は受けないので、C＋D&強ディ・ハインドは見切り発射で出してもいいぞ。アンニュイ・マドモアゼルはしゃがみ強パンチ or 強キック、凶鳥刃（強）の下降攻撃（着地）に屈JDして狙うべし。滅焼飛刹は空振り（跳び越える）が多いので、後ろから追いかけて連続技を決めよう。



んむぅ、遊び心も重要♥ 恋通う〜むかつくむかつくおじゃぴっぴぃい〜♥

VS. カイン

シュワルツフレイムに当たらぬよう角度に気をつけて強ハリア・ビー（開始直後くらいの間合いから）で攻めこもう。ガードされた場合は1〜3段目で止め、着地後に近距離立ち強キック（1段目）↓キャンセル弱ガフルトマホークの連係で画面端方向へ押していくべし！ 弱ガフルトマホークもガードされた場合は、続けて強ガフルトマホーク（シュワルツフレイムを跳び越えられる）、もしくは強ハリア・ビーに連係しよう。

画面端に追いつめたら、弱ガフルトマホークを連発！ ガードしたあとにジャンプしてくるが、続けて出すガフルトマホークがヒット（カウンターヒット時はC＋D、オーロラなどで追撃しよう）するので問題ないぞ。ちなみに、弱ガフルトマホークをガードさせたあとにくるジャンプ攻撃がアンニュイ・マドモアゼルポイント（JD）だ！



C．H率高し！ 雷渦旋orゲージがあるなら極光虹で終幕にゃ〜

コマンド表

●投げ技&組技

- バイバイブー　→or←＋C
- フォーリンクラッシュ　空中で　↑以外＋C

●コマンド技

- スーパージャンプ　レバーを↙or↓or↘に一瞬入れてからジャンプ

●必殺技

- クレイジーイワン　↓↙←＋AorC
- ガフルトマホーク　↓↙←＋BorD
- ディ．ハインド　↓↘→＋BorD　★AB同時押しでブレーキング
- バッフルズ　↓↘→＋AorC
- ハリア．ビー　空中で　↓＋BorD連打

●超必殺技

- メニメニトービードゥ　↓↘→↓↘→＋A
- オーロラ　↓↘→↓↘→＋B

●潜在能力

- メニメニトービードゥ　↓↘→↓↘→＋C
- オーロラ　↓↘→↓↘→＋D
- アンニュイ・マドモアゼル　ジャストディフェンス後　A・B・C

●T.O.P.アタック

- ローリングサンダー　T.O.P.発動中　CD同時押し

小細工なんか必要ナシ!! 漢は黙って連続技じゃ!!

マルコ・ロドリゲス



GAROU MARK OF THE WOLVES

攻略／ヒデ本条

対CPU戦攻略

最初に一言。CPU戦を楽しむ場合、T.O.P.ゲージは必ず一番最初に持ってくるようにしよう。攻撃力があがりCPUを素早く倒せる上、点数も2倍になり、高いファイティングレベルを取りやすくなるぞ。多少パターンが乱れてもAAAはとれるしね。

●画面端ジャンプでピョコピョコ地獄突きパターン
対応キャラ：ロック、テリー、ドンファン、ジェイフン、牙刀、ジェニー、マルコ、北斗丸、ほたる、グリフォン、ケビン

相手を画面端に追いこみ、ジャンプ強キック→近距離立ち弱パンチ×2という行動をくり返すという簡単なパターン。

●跳び込み連続技パターン
対応キャラ：テリー、ドンファン、ジェイフン、牙刀、ジェニー、マルコ、北斗丸、ほたる、グリフォン、ケビン、フリーマン

その名の通り跳びこみから連続技を決めていくパターン。跳びこみに使う技はジャンプ強キック。CPUが適格に出してくる対空技をいかに潰して連続技を叩きこむかがこのパターンのポイントだ。細かいことはキャラ別に説明していこう。

テリー…打点を高くし、頭の上を蹴る感じで跳びこむとパワーダンクを潰しつつジャンプ攻撃をヒットさせることができる。

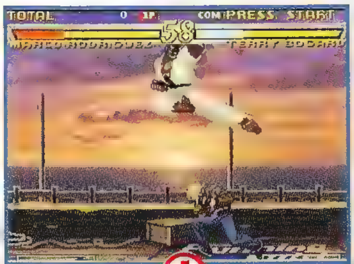
おもに使っていく連続技はジャンプ強キック→しゃがみ強パンチ→キャンセル強虎煌拳（以下：連続技）。連続技ヒット後、CPUは前方にジャンプしてきたあと、立ち強パンチをかなりの確率で空振りしてくれるので、上手く間合いを調整し、再び連続技を決めてやれば同じ行動をくり返すことができる。パワーダンクの空振りを誘えた場合は、ダッシュで間合いをつめ、着地のスキに近距離立ち強パンチ（1段目）→キャンセル弱飛燕疾風脚を決めてやろう。

ドンファン…テリーと同じく打点高めで跳びこむことで空砂塵を潰しつつジャンプ攻撃をヒットさせることができる。連続技ヒット後、相手が垂直ジャンプした場合は必ず飛翔脚を出してくるので、ジャストディフェンスしてガードキャンセル強飛燕疾風脚で迎撃してあげよう。空砂塵の空振りを誘えた場合は、ダッシュで間合いをつめ、近距離立ち強パンチ（1段目）→キャンセル弱飛燕疾風脚を決めよう。

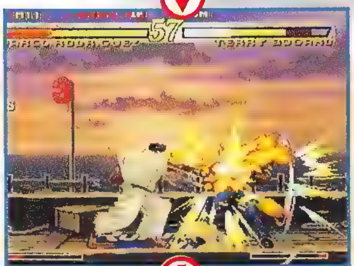
注意点が一つ。空砂塵を潰した場合は、必ず空中ヒットになってしまう。ジャンプ攻撃を当てた時点でヒット確認し、地上ヒット時は連続技、空中ヒット時はバックステップで間合いを離して再度連続技を狙っていくようにしよう。

ジェイフン…ドンファンとほぼ同じ。しかし、飛燕斬を潰した場合、しっかり地上ヒットしてくれるのでドンファンより楽。連続技ヒット後は、垂直ジャンプしたら飛翔脚、棒立ちしている場合は、少し待つとジャンプ攻撃を必ず出してくるのでジャストディフェンスして、ガードキャンセル強飛燕疾風脚で迎撃してあげましょう。

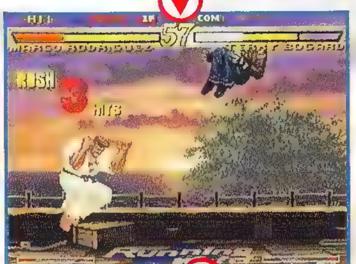
牙刀…打点高めで跳びこむ。雷牙と相打ちになることが多いが、それは必要経費として割り切ろう。狙う連続技はジャンプ強キック→しゃがみ強パンチ→キャンセル弱飛燕疾風脚。この横への運搬能力の高い連続技で相手を画面端に追い込み、ピョコピョコパターンに持ちこむのがベスト。弱飛燕疾風脚ヒット後は、相手との間合いを少し離し、ダウン回避するかしないかをみてから、再び跳びこみからの連続技を狙っていこう。雷牙の空振りを誘えた場合は、ダッシュで近づき近距離立ち



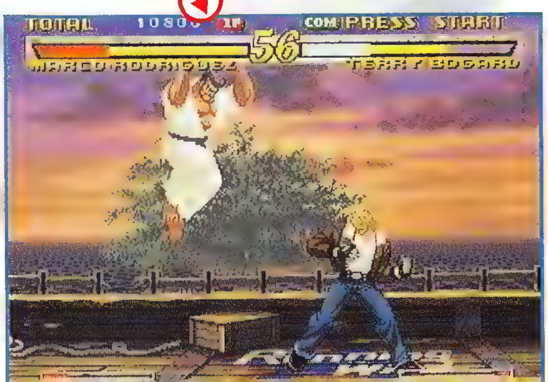
対テリー。跳びこむ打点はかなり高め



ダンクを潰したら屈Cキャンセル強虎煌拳につなぐ…



すばやく間合いを調整し…



再び跳びこみからの連続技!! デリーシャス

キャラ性能評価

攻撃力	リーチ	使いやすさ
A	C	B
防御力	**スピード**	**総合**
C	A	B

そこのチミ!! キャラを外見で判断してはいけないぞ!! 素早いダッシュに、強力な連続技。はっきりいって面白すぎる!! 相手にかためられると抜けるのに一苦労だが、個人的には一押しのキャラです。

強パンチ（1段目）↓キャンセル弱飛燕疾風脚で相手を画面端に運搬しよう。

ジェニー…強力な対空技を持っていないので、打点を気にする必要はない。連続技ヒット後は対テリーと同じパターンに持ちこむことができる。

マルコ…対テリーと同じ。虎咆に打ち負けてしまう時があるが、ダメージが低いので問題ないだろう。のちに紹介するリョウ直伝パターンを使ってもいい。

北斗丸…打点を気にする必要はないが、裏まわりを狙うような感じで跳ぶと落下斬・実や空破弾で逃げられてしまう。空破弾で逃げられた場合は、落ち着いて強虎煌拳を出せば、硬直中にヒットさせることができる。連続技ヒット後は、高い確率で落下斬・実を出してくるので、ジャストディフェンスしたあと、強虎煌拳で反撃するべし。

ほたる…打点高めで跳びこむ。転身翔を潰した場合は空中ヒットになるので、バックステップで間合いを調整。上段避け攻撃を潰した場合はそのまましゃがみ強パンチ↓キャンセル弱飛燕疾風脚を決めて画面端に運搬、ピョコピョコパターンへ。

グリフォン…打点を気にする必要はない。連続技ヒット後、高確率でアクティブテューポーンを出してくるので垂直ジャンプ強キックで迎撃せよ。

注意点が一つ。跳びこむ際、相手の後ろに着地してしまう事だけはさけるべし。ジャスティスハリケーンで投げられてしまうぞ。

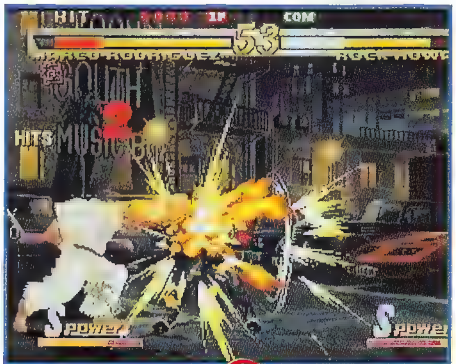
ケビン…打点をあまり高くしすぎないこと。連続技ヒット後は、対テリーと同じパターンに持ちこむことができる。

フリーマン…ジャンプ攻撃はある程度引きつけること。ナイトメアでジャンプ攻撃を避けられてしまう事があるが、地上でのガードが間に合うので問題ナシ。連続技ヒット後は対テリーと同じパターンへ。

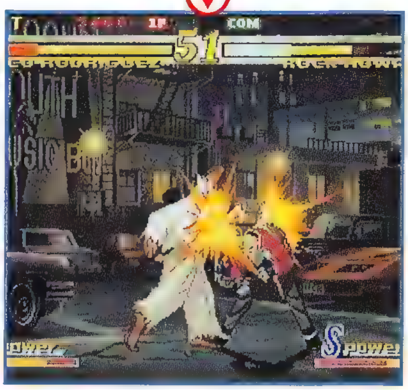
●リョウ直伝しゃがみ強パンチキャンセル虎煌拳パターン 対応キャラ：ロック、マルコ、ジェニー

開幕と同時に画面端までさがりしゃがんで待つ。相手が近づいてきたら、引きつけてしゃがみ強パンチキャンセル強虎煌拳を出すと高確率でヒットする。するとCPUは前方に跳びこんでくるので、上りジャンプ小パンチで迎撃したあと、着地地点にしゃがみ強パンチを重ね、キャンセル強虎煌拳を出しておくと、CPUはガードしない上、ヒット後再び跳びこんできてくれるので同じ行動をKOするまでくり返すことができる。相手が少し離れた位置から出してくる下段避け攻撃は手堅くガード。小ジャンプ攻撃は、ガード後にしゃがみ強パンチキャンセル強虎煌拳を狙うとヒットしやすいぞ。

対ロック…レイジングラン・Type「シフト」に注意。素早く反応してしゃがみ強パンチ↓キャンセル強虎煌拳で撃退しよう。ハードエッジをめりこんでガードした場合も、しゃがみ強パンチ↓キャンセル強虎煌拳で追い払おう。

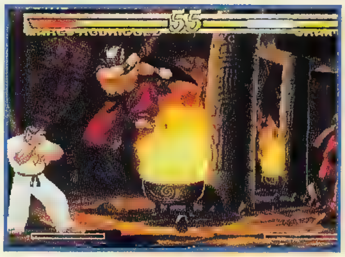

相手が近づいてきたらしゃがパン虎煌拳


ヒット後、CPUは前方にジャンプしてくるのでチクッと迎撃


そして着地にしゃがパン虎煌拳を重ねる。後はくり返し

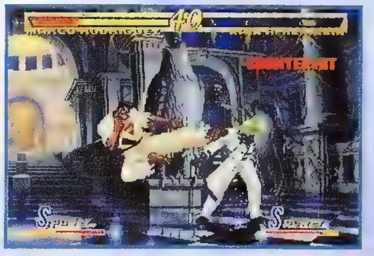
VS. グラント

試合開始と同時に画面端まで下がり、しゃがんで特定の行動を待つ。待つ行動は、近距離立ち強パンチ、しゃがみ強キック、小ジャンプ弱キック、剛裂衝。近距離立ち強パンチ、しゃがみ強キックを近距離でガードした場合は、しゃがみ強パンチ↓キャンセル強虎煌拳で反撃可能。連続技ヒット後、グラントが棒立ちしている場合は、しばらく何もしてこないので、跳びこみからの連続技を決めてやろう。この後、ほぼ確実に前方に跳びこんでくるので、ジャンプ弱パンチで迎撃した後リョウ直伝パターンへ移行しよう。小ジャンプ弱キック、剛裂衝も。ガード後同じ連続技で反撃すると、かならず前方に跳びこんでくるので、同じようにリョウ直伝パターンへ持ちこんでいこう。


チャンスがくるまで岩のように待て!!

VS. カイン

試合開始と同時に画面端までさがり、しゃがんで待つ。カインが近づいてきたらしゃがみ強パンチ↓キャンセル強虎煌拳を出すと、ヒット、ガード時に関係なく、かなりの確率で前方に跳びこんでくるので、ジャンプ弱パンチで迎撃した後、リョウ直伝パターンへ移行しよう。注意点はしゃがみ強パンチをぎりぎりまで引きつけないと、CPUの特権!! 歩きシュワルツフレイムでしゃがみ強パンチを燃やされてしまうぞ。下段避け攻撃は素早く反応して立ちガード。シュワルツパンツァーを密着してガードした場合は、しゃがみ強パンチ↓キャンセル強虎煌拳で反撃可能。中間距離から弱飛燕疾風脚を出しているだけでも一応勝てる。食らう被害もそれなりだけど。


弱飛燕疾風脚だけで一応勝てる

コマンド表

●投げ技&組技	
極限頭突き（きょくげんずつき）	→or←+C
●コマンド技	
極限肘（きょくげんちゅう）	→+A
●必殺技	
虎煌拳（こおうけん）	↓↘→+AorC
飛燕疾風脚（ひえんしっぷうきゃく）	↓↘→+BorD
龍閃拳（りゅうせんけん）	Cボタンため〜放す（4段階で攻撃力アップ）
虎閃脚（こせんきゃく）	Dボタンため〜放す（4段階で攻撃力アップ）
上段払い（じょうだんばらい）	↓↙←+A
下段払い（げだんばらい）	↓↙←+B
虎咆（こほう）	→↓↘+AorC ★AB同時押しでブレーキング
●超必殺技	
覇王翔吼拳（はおうしょうこうけん）	↓↘→↓↘→+A
極限虎咆（きょくげんこほう）	↓↘→↓↘→+B
●潜在能力	
覇王翔吼拳（はおうしょうこうけん）	↓↘→↓↘→+C
極限虎咆（きょくげんこほう）	↓↘→↓↘→+D
龍虎乱舞（りゅうこらんぶ）	↓↘→↓↘→↓↘→+C
●T.O.P.アタック	
斬烈拳（ざんれつけん）	T.O.P.発動中 CD同時押し

お師匠顔負けの忍者ボーイは唐草斬ってまた斬ってぇ〜

北斗丸（ほくとまる）



GAROU MARK OF THE WOLVES

攻略／飲み頃KING

対CPU戦攻略

●跳びこみ跳びこみ討ち取ったりぃ〜パターン
対応キャラ：全キャラ

とにかく開幕に跳びこみからの連続技を入れてからスタートするこのパターン。

キャラによって、ひたすら跳びこみからの連続技を決めていくだけのものと、そうでないものとあるのでそちらはキャラ別の攻略を参照のこと。CPU戦をやるにあたって、T．O．P．ゲージは最初にもってくることをおすすめするっす。そうしておくことで、早く決着をつけることができてなんか2倍お得な感じになるですね。

ロック…ロックはこちらの跳びこみに対して、かなりの確率でライジングタックルを使って返してこようとする。これがなかなかやっかいなので、このキャラに限り跳びこみなしで攻めていった方がいい。

使っていく技として、基本的にはB・D↓キャンセル弱唐草斬りでおっけえ。これは普段、ガードさせた時に相手のライジングタックルや強ハードエッジを誘うことも可能。しかし、ゲージがたまっているときにガードさせてしまうと、いいタイミングでシャインナックルで反撃されてしまう場合が多いのでかなりの危険を強いられることになる。そこで、確実にいきたいのなら、ヒット時のみ弱唐草斬りを入れ、ガードされた場合は弱手裏剣に変えていく、といった戦い方をしていくといいかも。

テリー…まずはジャンプ強キック↓B・D↓キャンセル弱唐草斬りからスタート。ダウンを奪ったら、起き上がりにB・D↓キャンセル弱唐草斬りを重ねていく。この時、なるべく弱唐草斬りの先端を当てていくように調節しておくこと。ガードさせると、相手は反撃技としてパワーダンクやバーンナックルを出してくるので、そこを逆に反撃してしまおう。

ドンファン…やはり跳びこみからB・D↓キャンセル弱唐草斬りを入れていく。ダウンを奪ったら、起き上がりにB・D↓キャンセル唐草斬りを再び重ねていくようにしよう。相手がガードしたときの主な行動として、空砂塵を暴発させたり、ジャンプ強キックを出しつつこちらを跳び越えていったりなどがある。これらの行動に関しては反撃できるので、確実に返していくようにしよう。

ジェイフン…B・Dのコンビネーションの先端を当ててからキャンセル弱手裏剣とすると、それに反応して垂直ジャンプから飛翔脚を出してくるので、バックステップで回避後、再びB・D↓キャンセル弱手裏剣といった手順をくり返していくだけでうまくパターンにはまってくれる。ここで注意しておかなければならないのが、B・Dのコンビネーションを深めに当ててしまうと、相手がジャンプしようとした瞬間に手裏剣が当たってしまい、うまくパターンにもっていけなくなってしまう。気をつけましょう…。

牙刀…牙刀も跳びこみからのB・D↓キャンセル弱唐草斬りでおっけえ。一度決めたら、再び起き上がりに跳びこみから連続技を狙っていこう。もしガードされた場合、相手がとる行動として、震牙、雷牙などを誘える。しかし、ゲージがたまっているときにガードさせてしまうと、零牙でもろに反撃されてしまう場合がある。そこで安全にいきたい人は、跳びこみがガードされたら、いったんバックステップで間合いを離し、再び跳びこんでいくといった形をとるといいだろう。

ジェニー…これといった迎撃手段を使ってくることもないので、がんがん跳びこみからの連続技を決めていくだけでおっけえ。

マルコ…マルコはジャンプ強キック↓B・D↓キャンセル弱唐草斬りを狙っていく。これはガードされてしまってもかまわない。そのままガードして待っていよう。すると、相手は弱or強飛燕疾風脚、強虎咆、ゲージがたまっているときは極限虎咆などを出してくる。これらをガードしたなら反撃のチャンス。再びB・D↓キャンセル唐草斬りを入れていこう。一度ダウンを奪ったなら、あとは起き上がりにB・Dのコンビネーションを重ねて、また相手の技を誘っていくようにしよう。



こんな感じで飛翔脚を出してくるので、バックステップでエスケープぅ



こんな感じで技暴発。決して後ろの鉄球に乗っているわけではないっす

弱唐草斬りをガードさせると…

キャラ性能評価

攻撃力	リーチ	使いやすさ
B	C	C
防御力	**スピード**	**総合**
C	A	C

素早い動きと、お手軽なくせに減る連続技をもつ北斗丸。小さいうえに、キャラによっては完璧な対空をもってるイヤな奴。使いこなせばかなりの能力を発揮してくれっす。

北斗丸…まずはジャンプ強キックからB・D→キャンセル弱手裏剣とする。この時、相手がうまく反応して落下斬・実を出してくるようであれば、それをガード後、B・D→キャンセル弱手裏剣とする。すると再び落下斬・実を出してくる…というようにうまくパターンにはまってくれる。しかしこのB・Dのコンビネーションは、ジェイフン同様必ず先端当てを心がけること。そうでないと、相手が技を出そうとするところに手裏剣が当たってしまい、技を誘う意味がなくなってしまうので注意しようね。

ほたる…やはり跳びこみからB・D→キャンセル弱唐草斬りを狙っていく。一度ダウンを奪ったら、あとは起き上がりにB・Dのコンビネーションを重ねてキャンセル弱唐草斬りとしていこう。

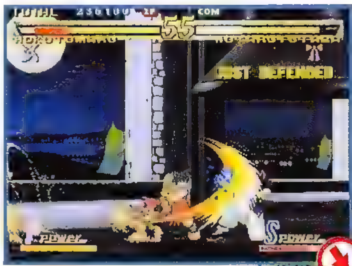
もし、ガードされた場合、下手に手を出さずに少し待っていると、強転身翔、弱or強双掌進、ゲージがたまっているときは双掌天連華、しゃがみ強キックなどの行動をとってくる。しゃがみ強キックに関しては硬直中に反撃を受けてしまうが、それ以外はきっちりガードが間に合うので、逆に連続技で反撃してやろう。

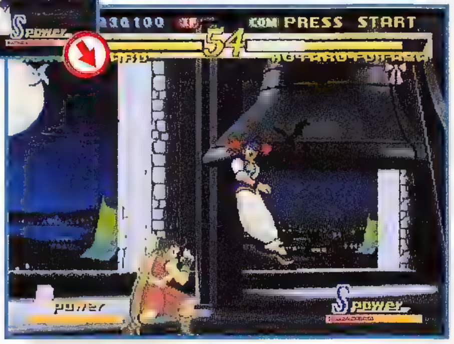
グリフォン…グリフォンはこれといった対空技を使ってくることもないので、ジャンプ強キック→B・D→キャンセル弱唐草斬りをどんどん決めていくだけでおっけえ。

画面端でダウンさせた場合、相手が前転起き上がりしてくる場合も考えて、バックステップで間合いを調節してから再び跳びこんでいくようにしよう。

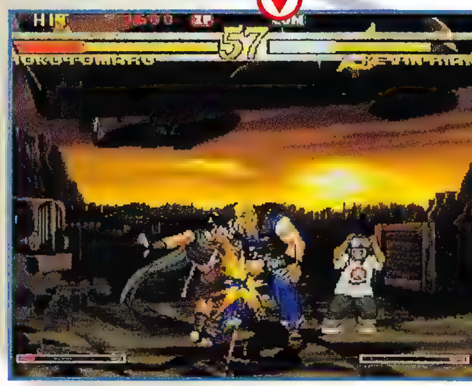
ケビン…ケビンは、ジャンプ強キック→B・D→キャンセル弱手裏剣の連係を使っていく。すると、この手裏剣に反応してこちらに跳びこんでくるので、その着地に早めにB・Dと重ねてあげると、素直に食らってくれるので、そのままキャンセル弱手裏剣で再びジャンプ…といったパターンにもっていくことができる。着地に技を重ねるのが遅いと、ガードされてしまったり、最悪ジャストディフェンスされてしまうので注意。もしそうなってしまった場合は、また跳びこみからやり直しというふうにやっていこう。

フリーマン…フリーマンも跳びこみからB・D→弱唐草斬りの連続技をくり返し決めていくだけで問題なし。


弱唐草斬りをガードした後は…

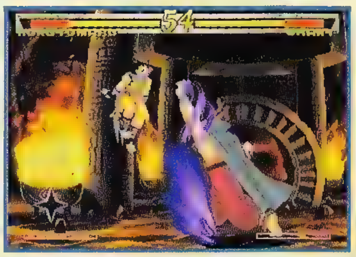

ほたるちゃんらぶり〜ちぇ〜んじ…ではなく転身翔発車オーライ。反撃確定にゃり


こちらの手裏剣に反応して跳びこんできたところを…


ごすっと蹴り。うまく重ねてあげてね

VS. グラント

まずはB・Dのコンビネーションを当てる。ここでヒット確認ができる人は、ヒット時は弱唐草斬りを入れて連続技に、ガードされた場合は弱手裏剣といったようにしていこう。「そんなの忙しくてできないやい」という人は、ヒット、ガード問わずB・D→キャンセル弱手裏剣を出していってくだしゃい。その手裏剣に反応して跳びこんでくるようであれば、すぐさまスライディングで迎撃するようにする。跳んだのを見たら、レバー入れっ放しでBボタン連打でもかまわないっす。手裏剣をガードした場合、少しダッシュしてからジャンプ強キックで跳びこんでいく。すると相手が黒炎流を出してきたところに丁度いい感じで跳びこめるので、連続技でご愁傷。

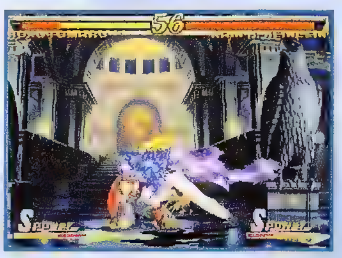

これぐらいの位置で跳びこめていればナイスポジションげっと。連続技確定っすぅ

VS. カイン

試合がはじまったら、少し近づいて跳びこみからB・D→キャンセル弱唐草斬りを出していく。この時、相手がくらってくれてダウンしたなら、ダウン回避するかしないかをよく見て、その起き上がりにB・D→キャンセル弱唐草斬りを重ねていく。

もし、ガードされた場合、少し待っていると相手が反撃として弱シュワルツパンツァーを出してくる。しかしこれはこちらのガードが間に合うので、そのスキにB・D→キャンセル弱唐草斬りで反撃していこう。たまに小技をはさんでからシュワルツパンツァーを出してくる場合もあるので注意しよう。

何もしてこない場合は、歩いて近寄ってから技を重ねていくようにしよう。


まるで少年を抱きしめているほほえましい光景のように見えるが、シュワルツパンツァーをガードしたところ

コマンド表

●投げ技&組技	
引っ掻き	➡or⬅+C
能面造り	空中で ⬆以外+C
●コマンド技	
スライディング	↘+B
空転蹴り	↘+D
二段ジャンプ	空中で再度ジャンプ
●必殺技	
唐草斬り	⬇↙⬅+AorC(ボタン押しっぱなしで移動のみ)
落下斬・虚	⬇↙⬅+B(空中入力可)
落下斬・実	⬇↙⬅+D(空中入力可)
空破弾	⬇↘➡+BorD ★AB同時押しでブレーキング
手裏剣	⬇↘➡+AorC
空中手裏剣	空中で ⬇↘➡+AorC
●超必殺技	
超必殺手裏剣	⬇↘➡⬇↘➡+A(AB同時押しで強制フィニッシュ)
奥義・超必殺竜巻	⬇↘➡⬇↘➡+B
●潜在能力	
超爆炎苦無	⬇↘➡⬇↘➡+C(AB同時押しで強制フィニッシュ)
究極奥義・超爆炎竜巻	⬇↘➡⬇↘➡+D
●T.O.P.アタック	
忍法爆炎じゃんぷ	T.O.P.発動中 CD同時押し

みんなのアイドルほたるちゃん 足がとがるぞ輝くぞ



双葉ほたる

攻略／飲み頃KING

GAROU MARK OF THE WOLVES

対CPU戦攻略

●ヘッドハンティング（意味違）パターン 対応キャラ：ロック、ほたる

とにかく連撃蹴出しまくりというもの。1発1発のダメージ自体はそれほど大きくないので、早く倒すためにもT.O.P.ゲージは最初にもってくるようにしましょうね。

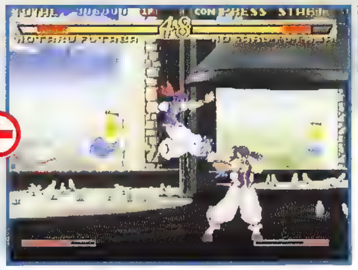
ロック…弱連撃蹴をひたすら出していくだけでおっけえ。前ジャンプから出していくとなおおっけえ。たまにライジングタックルで反撃してこようとするが、早めに出していれば逆につぶせてしまう場合が多いので恐れずに出していこう。

画面端でヒットさせた場合ゲージがたまっていたなら、追い打ちとして天翔乱姫を入れるのを忘れないようにしよう。

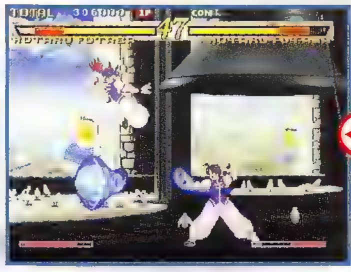
ほたる…連撃蹴で誘いたい技は発気掌。まずは強連撃蹴で急降下、それに反応して発気掌を出してきてくれればヒット確定、起き上がりに再び強連撃蹴を重ねていこう。

ガードされた場合、すぐさま昇りで強連撃蹴を出す。ガードされたらまた昇りで…というようにやっていこう。

なお、相手のゲージがたまっているときに連撃蹴をガードさせると、双掌天連華 or 天翔乱姫を吐いてきてくれる。これは食らうことがないので、追いかけていって連続技を叩きこんでやろう。



強連撃蹴がガードされたら…



昇りで再び強連撃蹴発射！ 発気掌に合わせられればベストによろ

●ちっぽけな勇気を出しきって跳びこんでいくのパターン 対応キャラ：テリー、ドンファン、ジェイフン、牙刀、ジェニー、マルコ、北斗丸、グリフォン、ケビン、フリーマン

まずは跳びこみからの連続技からスタートするこのパターン。その後の行動はキャラ別の攻略を参照のこと。

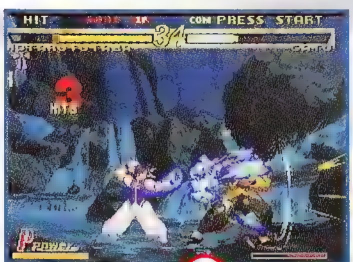
テリー…跳びこみから連続技を狙っていくわけだが、こちらの跳びこみをパワーダンクで迎撃してこようとする。そこで、少し早めにジャンプ強キックを出しておくことでつぶしやすくなることを覚えておこう。

ドンファン…ドンファンも跳びこみから連続技のくり返しでいいのだが、テリーと同様にこちらの跳びこみを空砂塵で迎撃しようとしてくる場合がほとんど。そこで、地上技につながる程度に少し早めにジャンプ強キックを出していけば、逆につぶすことが可能。以下このくり返しでごりごりと押しきってしまおう。

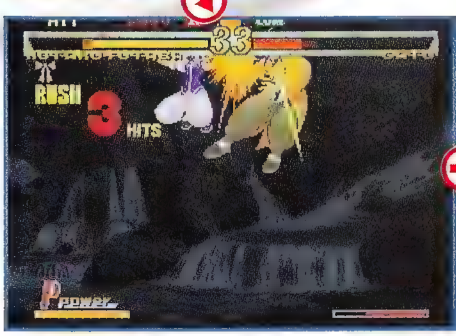
ジェイフン…まず試合がはじまったら、ジャンプ強キック→しゃがみ強パンチ→強発気掌と入れる。その後、相手がこちらに跳びこんでくるようであれば、強転身翔で迎撃。起き上がりに再び跳びこんでいこう。

垂直ジャンプした場合は飛翔脚を出してくるという合図。バックステップで間合いを離して回避し、近寄ってから近距離立ち強パンチ→キャンセル強発気掌とする。すると、また前述の2つのどちらかの行動をおこすので、それに対して同様の対処をしていくようにしよう。

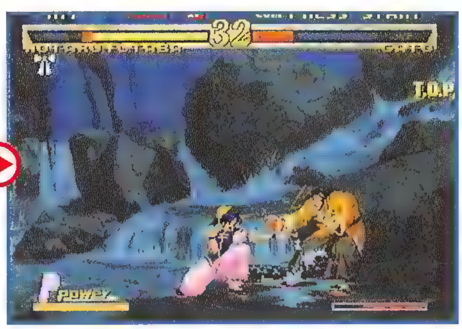
牙刀…まずはジャンプ強キック→しゃがみ強パンチ→キャンセル強発気掌を決める。その後すぐに相手の方に向かってジャンプし、向こうも跳んできたならそれをジャンプ強パンチで撃墜、着地にしゃがみ弱パンチを重ねて、キャ



まずはしゃがみ強パンチ→キャンセル強発気掌を決めまする



んで、跳んできたところをジャンプ強パンチで撃墜



着地にしゃがみ弱パンチを重ねていきましょお

キャラ性能評価

攻撃力	防御力
C	C
リーチ	**スピード**
C	B
使いやすさ	**総合**
A	C

とにかく爆発的な人気のほたるちゃんだが（独断）、キャラ自体の使いやすさも人気のもととなっているのではないのでしょうか（萌）。個人的にはごり押し系のキャラだと思うっす。

ンセル強発気掌としたあと、再びジャンプして強パンチで撃墜…といった手順をくり返していく。相手が跳んでこないようであれば、ジャンプ強キックからの連続技に切り替えよう。

ジェニー…これといった迎撃手段を使ってこないので、これも跳びこみから連続技を決めていくだけでおっけえ。

マルコ…マルコはジャンプ強キック→しゃがみ強パンチ→キャンセル強双掌進という連続技を狙っていく。これはガードされてもおっけえ。硬直が解けたらそのままガードして待っていよう。すると、反撃用として相手のおこす行動の中に、弱or強飛燕疾風脚、強虎咆がある。これらをガードしたなら反撃のチャンス。しゃがみ強パンチ→キャンセル強双掌進としよう。一度ダウンを奪ったなら、あとは起き上がりにしゃがみ強パンチを重ねて、キャンセル強双掌進を出していき、また相手の技を誘っていくようにしよう。

北斗丸…まずは跳びこみからしゃがみ強パンチ→キャンセル強発気掌と決める。そのあとに相手が落下斬・実を出してきたらしめたもの。ガード後、ダッシュで近寄って近距離立ち強パンチキャンセル強発気掌を決めよう。すると再び落下斬・実を出してくるので、以下くり返しでご愁傷。たまに相手が何もしてこない場合もあるので、そうなったら間合いをとって跳びこみからの連続技を狙っていこう。

グリフォン…跳びこみからの連続技を決めていくだけでおっけえ。使う連続技は、ジャンプ強キック→しゃがみ強パンチ→キャンセル強双掌進がいいだろう。そして再び相手の起き上がりに合わせて跳びこんでいけばいい。

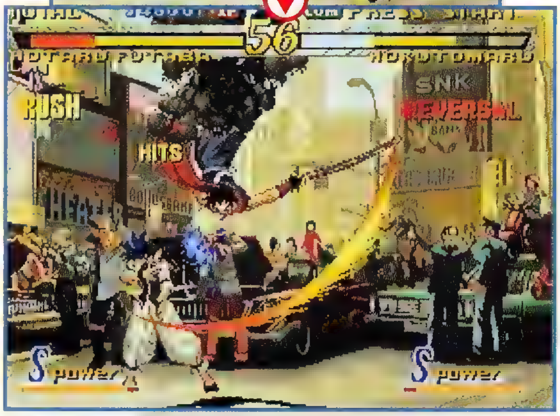
ガードされた場合はいったんバックジャンプで間合いを離してから跳びこんでいくようにしよう。画面端でダウンを奪った場合、相手が起き上がりに前転してくる場合が多いので、あらかじめバックステップで間合いを離しておくようにしよう。

ケビン…とにかく根性でジャンプ強キック→しゃがみ強パンチ→キャンセル強発気掌を入れる。そのあとすぐにジャンプし、相手もジャンプしてきたようであればそれを強パンチで撃墜、着地にしゃがみ弱パンチを重ね、キャンセル強発気掌とする。そして再びすぐにジャンプで跳びこんできたあし、また強パンチで撃墜…といった手順をくり返していく。相手が跳んでこなかった場合はジャンプ強キックに変えて跳びこんでいき、そこから連続技を狙っていくようにしよう。

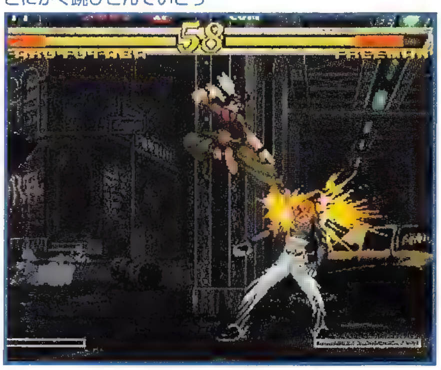
フリーマン…フリーマンも跳びこみからの連続技をくり返しいれていくだけでおっけえ。入れていく連続技は、ジャンプ強キック→しゃがみ強パンチ→キャンセル強発気掌としていく。ヒットさせると、ジャンプで跳びこんできたあと、立ち強パンチを空振りするといった行動をとってくる場合がほとんどなので、少し後ろにさがってから跳びこんでいくようにしよう。



開幕はしゃがみ強パンチキャンセル強発気掌でおでむかえ



すると、どろんと消えて、こっちだよぉ〜のどっちだよぉ〜（スマヌ）



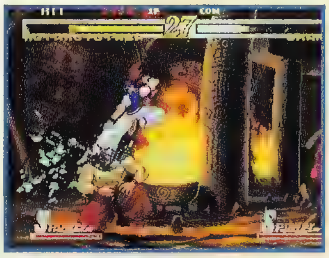
とにかく跳びこんでいこう

VS. グラント

まずはひたすら画面端までさがるように努力する。そのまま相手が近づいてくるのを待ち、跳び越せるくらいまで近くにきたら、ジャンプから空中振り向きを使用しての強キック→しゃがみ強パンチ→キャンセル強発気掌とする。すると、相手が跳びこんでくるので、それをジャンプ強パンチで撃墜、着地にしゃがみ弱パンチを重ね、キャンセル強発気掌とし、再び跳んできたところをジャンプ強パンチで撃墜…といったパターンをくり返していく。

端に追いつめたら、ジャンプ強キックでくり返し何度も跳びこんでいくだけで勝手にくらってくれる。

たまに凶鳥刃で反撃してくることもあるが、そこは必要経費として割り切って、再び前述のパターンをくり返していくようにしよう。

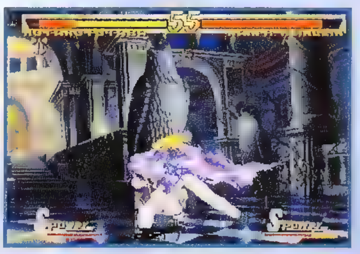


振り向きからの蹴りっ！ 仮面舞踏会はここから始まるの

VS. カイン

まずはジャンプ強キック→しゃがみ強パンチ→キャンセル弱双掌進をきめる。あとは相手の起き上がりにしゃがみ強パンチを重ねてキャンセル弱双掌進を出していくだけ。相手がダウン回避をするかしないかをよく見て、技を出していくようにしよう。

しゃがみ強パンチ→キャンセル弱双掌進がガードされた場合、少し待っていると相手は弱シュワルツパンツァーで反撃しようとしてくる場合が多い。そこで、ガード後、反撃といった形をとっていくようにしよう。何も出してこないようであれば、そのまましゃがみ強パンチを出していってもかまわない。たまに小技をはさんでからシュワルツパンツァーを出してくることもあるっす。



蒼い炎が迫りくる！ほたるちゃんぴ〜んちって反撃確定なの

コマンド表

●投げ技&組技	
天落投	➡or⬅+C
反天投	空中で ⬆以外+C
●コマンド技	
空中振り向き	空中で CD同時押し
頭ふんづけ	空中で ⬇+B
●必殺技	
発気掌	⬇⬊➡+AorC
連撃蹴	空中で ⬇⬋⬅+BorD
転身翔	➡⬇⬊+BorD
双掌進	⬇⬋⬅+AorC
斜上腿	⬅⬋⬇⬊➡+D
虎尾脚	⬇⬋⬅+BorD ★AB同時押しでブレーキング
●超必殺技	
双掌天連華	⬇⬊➡⬇⬊➡+A
天翔乱姫	⬇⬊➡⬇⬊➡+B
●潜在能力	
双掌天連華	⬇⬊➡⬇⬊➡+C
天翔乱姫	⬇⬊➡⬇⬊➡+D
●T.O.P.アタック	
旋回燕	T.O.P.発動中 CD同時押し

ジャンプ攻撃とスカし投げで「素敵に行くぞぉっ！（笑）」



グリフォンマスク

GAROU MARK OF THE WOLVES

攻略／さる様

対CPU戦攻略

これから2つのパターンを挙げていくわけだけど、このゲームのCPU戦は比較的難易度が低めなので別にパターンに頼らなくても何とかなることが結構あったりする。

だから、1回パターンを使ってクリアしてエンディングを拝んだら、次からは自分の好きなように遊んでみるのがいいかもしれない。

例えば、多段対空技を持っているキャラに対して空ジャンプして対空技を全段空中ジャストディフェンスしてみたり、1〜2面の弱いCPUを利用してグリフォン特有の1回転＆2回転コマンドを練習してみたり…。

ただし、グラント＆カインのボスキャラ2人は非常に強いのでパターンに頼ってしまったほうがいいだろう。

こうしていろいろ遊んでいるとゲームになじみやすくなるし、練習したことが対人戦で役に立つこともあるのだ。

ゲームに慣れてくるとCPU戦をやらなくなってしまう人が結構多いが、CPU戦でいろいろ練習するというのは個人的にはかなり重要なことだと思う。

前置きがちょっと長くなってしまったが、これからパターンの解説をしていこう。

●「これが俺の最高の技だ」パターン
対応キャラ：牙刀をのぞく全キャラ

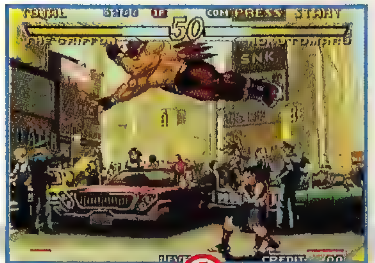
スタート時よりも少し近めの間合いから昇りジャンプ強キックを空振りさせるとCPUキャラはガードをかためることが多いので、そこをジャスティスハリケーンかビッグフォールグリフォンで吸ってしまうことができる。コマンド投げを決めたら、ダッシュで間合いをつめてから再び昇りジャンプ強キックを空振らせて着地で投げて…。これをくり返すだけだ。

跳びこんだところを対空技で迎撃されたり、コマンド投げをバックダッシュでかわされてしまったりすることもあるが、そんなことは一切気にしないでしつこく跳びこんでいって構わない。たとえ対空技を1発や2発食らったところでコマンド投げを1回決めればすぐに巻き返せるし、コマンド投げをかわされても仕切り直しになるだけで反撃をほとんど食らうことはないからだ。

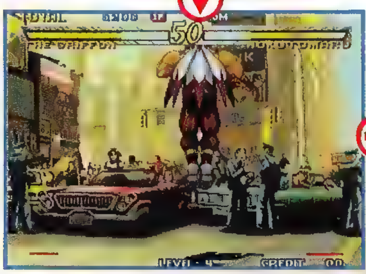
それと、こちらが跳んだと同時に相手も跳んできて昇りジャンプ強キックがヒットしたり、攻撃を食らってダウンをしている内に相手が接近してきたりして間合いが狭くなり、跳びこみにくくなってしまうことがあるが、もしそうなった場合は弱パンチで追い返すなりバックダッシュで間合いを離すなりすれば問題ない。

このパターンは見出しにも書いてあるように牙刀以外の全キャラに通用するが、相手がロックの場合のみ注意するべき点が1つだけある。

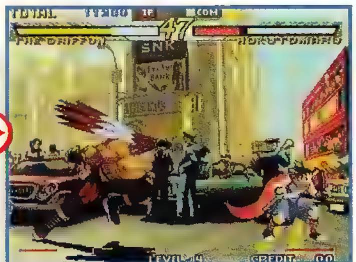
こっちが跳びこんだ時にライジングタックルを食らって着地でダウン回避（後転）をした場合、ほとんどの場合ロックが歩いて接近してくるのだが、この歩いている時に跳びこむとほぼ確実にライジングタックルで再び落とされてしまうのだ。だから、もしこっちが起き上がった時にロックが歩いてきたら、弱パンチで前進を止めてしまおう。その後に跳びこめばまず大丈夫だ。すぐさまパターンに復帰できる。



昇り強キックを空振らせて…



コマンド投げを決めたら…



ダッシュで間合いをつめて…。これのくり返し



ライジングを食らった時にダウン回避をすると…



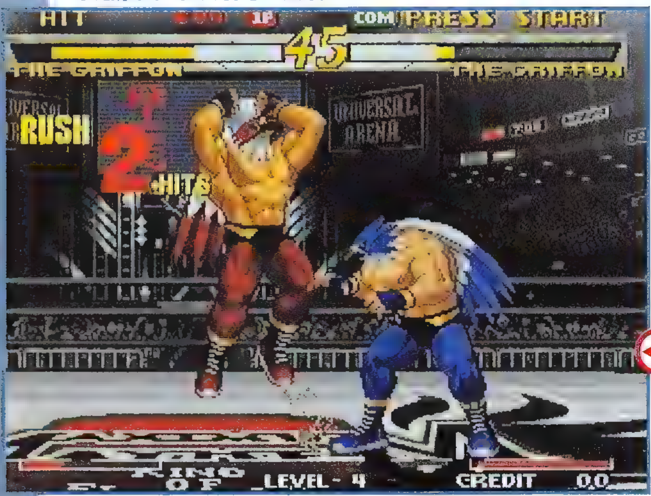
ロックが歩いてくるので弱パンチで前進を止めよう

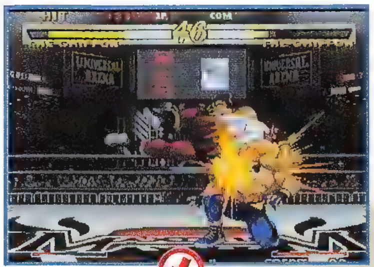
キャラ性能評価

攻撃力	防御力
B	B
リーチ	**スピード**
B	D
使いやすさ	**総合**
C	C

強力な通常技と威力の高いコマンド投げのおかげで攻めているときは強いのだが、対空技がないので相手に跳びまわられるとかなりキツイ。攻めている時と守っている時の差が極端なキャラだといえる。

また跳んで…。ひたすらコレだけ





ヒジ食らわして…



弱パンチにつなげて…

コマンド投げの威力が尋常ではないので、手っ取り早くケリをつけてしまいたいと言う人にオススメのパターンだ。

●「素敵に行くぞぉっ!!（空耳）」パターン
対応キャラ：テリー、ほたるをのぞく全キャラ

スタート時ぐらいの間合いからジャンプ強パンチで跳びこみ（打点は少し高めにした方がいい）、着地で立ち弱パンチにつなげて2ヒットさせたら再び強パンチで飛び込んで…以後くり返し。

このゲームのCPUは基本的に跳びこみに対する反応が甘いらしく、こちらのジャンプ攻撃をよく食らってくれるのだ。

このパターンのウリは何といっても必殺技を一切使わないで勝つことができるという、そのお手軽さで、初心者の人にも簡単に実行できる。

ちょっとしたポイントのようなものとしては、ジャンプ強パンチが裏まわりでヒットした場合、そのあとの立ち弱パンチを2発に増やして少し間合いを離すようにするとさらにパターンが安定するということぐらいか？ 別にやらなくても大丈夫だけど。

「これが俺の最高の技だ!」パターンと同じように、こちらが跳びこんだ時に迎撃されるようなこともあるが、このパターンでも何をされようがお構いなしの精神で全然OK。ジャンプ強パンチを少し早めに出すようにしていれば、対空技を合わせられても相打ちになり、しかもグリフォンの攻撃力が高いのでそのほとんどでダメージ勝ちできる。仮に相打ちにならずに一方的に打ち負けてしまっても、気にしないで再び飛び込めばいい。先程にも書いたようにCPUは跳びこみに弱いので、こっちがあまりダメージを食らわないうちにパターンにはまってくれるのだ。

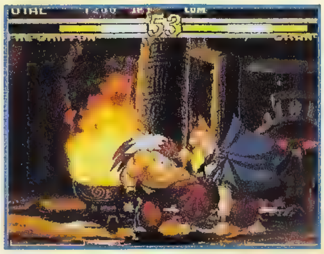
このパターンは、相手がテリーやほたるでない限りは特に注意するべきキャラもいないので、非常に優秀といえるだろう。

一応テリーやほたるに対しても使えないことはないが、この2人だけはなぜかジャンプ攻撃に対する反応が鋭く、嫌というほどよく暴れてくれる（「これが俺の最高の技だ!」パターンにおける牙刀の場合も同様）。幸いにもこの2人は「これが俺の最高の技だ!」パターンに対して非常に弱いので、もし出くわしてしまったら速攻で投げ殺してしまおう。

このパターンには「これが俺の最高の技だ!」パターンのような破壊力こそないが、確実性と言う点においてはこちらの方が優れているので、多少時間がかかってもいいから確実に勝ちたいという人にオススメのパターンだ。

VS. グラント

グラントに対しても、「素敵に行くぞぉっ!!（空耳）」パターンが非常に有効。ただし、ジャンプ強パンチの打点は必ずパターンの時よりも高めを意識すること（タイミングとしてはジャンプの頂点でボタンを押すぐらいがいい）。グラントの場合でも跳びこみを落とされてしまうことはよくあるが、強の凶鳥刃で落とされた場合は逆にコマンド投げを決めるチャンスだ。こっちが凶鳥刃を食らった時にグラントが追加技の滅焼飛剥を出さなかった場合、Cボタンのダウン回避（前転・強）をすると、起き上がっている自分の側で着地したグラントが硬直しているという形になり、リバーサルでのコマンド投げが確定するのだ。だから、凶鳥刃で落とされた場合は必ずCボタンのダウン回避をする癖をつけておこう。



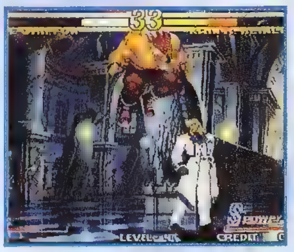
強の凶鳥刃を食らったあとはコマンド投げのチャンス!

VS. カイン

カインもテリーやほたるなどのように跳びこみに対する反応が鋭く、特にジャンプ攻撃を出した場合は高い確率で落とされてしまう。ところが、ジャンプ中に何も技を出さなかった場合はなぜか何もしてこないことが多く、簡単に接近することができる。

接近したら、もちろん投げ技を狙いたいところなのだが、コマンド投げを狙おうとすると、相手をつかむ前の予備動作の所を強キックで反撃されてしまうことが多い（ビッグフォールグリフォンなら問題なくつかめる）。そこで、予備動作のない通常投げの出番となるわけだ。通常投げを決めた時は追い打ち攻撃（↘+C）も忘れないように。

相手をダウンさせたら、起き上がったところにまた跳びこんで通常投げを決めて以後くり返しで簡単に倒せる。



何も技を出さずに跳びこみ、そして通常投げだ。

コマンド表

●投げ技&組技	
グリフォンタワー	→or←+C
グリフォール	グリフォンタワー後 ↘↘+C
グリハッグ	→or←+D
●必殺技	
ジャスティスハリケーン	相手の近くで レバー1回転+AorC
オリンポスオーバー	↓↙←+BorD ★強のみAB同時押しでブレーキング
ポセイドンウェイブ	←↓↙+AorC ★強のみAB同時押しでブレーキング
アクティブテュポーン	→↓↘+AorC
ヘラクレスルー	相手の近くで ←↙↓↘→+B
イカロスクラッシュ	空中で ↓↘→+A
●超必殺技	
ビッグフォールグリフォン	相手の近くで レバー2回転+A
ダイダロスアタック	↓↘→↓↘→+B
●潜在能力	
ビッグフォールグリフォン	相手の近くで レバー2回転+C
ダイダロスアタック	↓↘→↓↘→+D
●T.O.P.アタック	
グリドロスーパーキック	T.O.P.発動中 CD同時押し

ケビン・ライアン

GAROU MARK OF THE WOLVES

ヘルスナイプで空を舞い、「ビンゴ！」でとどめだ！



攻略／OSP・たるりん

対CPU戦攻略

はじめに、CPU戦全体の予備知識を。

T・O・P・ゲージは一番最初に持ってくるといい。T・O・P・中は攻撃力が高いので相手をすばやく倒せるし、得点も2倍入るので高ランクが取りやすいのだ。

また、CPUは、潜在版のガトリングフリーザー（キャンセルなどではなく、単発で出した時）をガードしないので、ゲージが2つたまったら、とりあえずブッぱなしてしまおう。もちろん、ヒットしたら連続技を決めていくべし。

次に、各パターンについての説明をしておこう。

4つ目の「ヘル画面端パターン」は、他のパターン（「ヘルほいさパターン、ヘル跳びこみパターン」）で相手を画面端に追いこんでから使う。

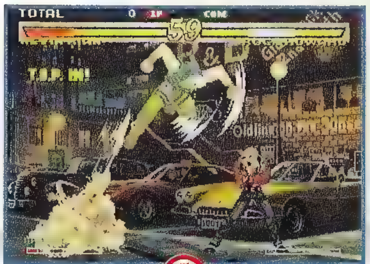
1つ目のヘルほいさパターンは、ほぼすべてのキャラに効くので、他のパターンを使い分けるのが面倒なら、全キャラこのパターンで倒していくのもアリだ。

●ヘルほいさパターン

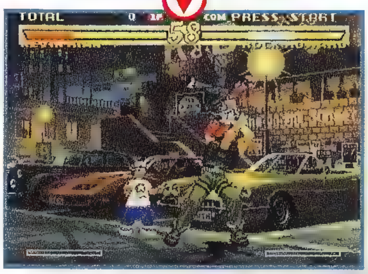
対応キャラ：ロック、ジェニー、マルコ、北斗丸、ほたる

強ヘルスナイプで相手の目の前に着地し、ガードをかためているCPUを投げてしまうという、なんともほほえましいパターン。ごくまれに、着地のスキを攻撃されてしまうことがあるけど、必要経費と割り切ろう。

強ヘルスナイプを出す間合いは、ラウンド開始直後ぐらいがベスト。これより遠いと投げ間合いに入れないし、近すぎると相手を跳び越えてしまうのだ。相手に近づかれてしまったら、バックステップなどでうまく間合いを調整しよう。



『いくぜ～！』と叫びつつ、ヘルスナイプでガードを誘いつつ接近



着地と同時に『ほいさ』っと投げる。Cボタンを連打しておくといい



近づかれたらとにかくバックステップ。間合いの調整がこのパターンの鍵

目の前まで接近されてしまったら、とりあえずしゃがみガードをかためる。すると、小ジャンプ攻撃か下段避け攻撃を出してくることが多いので、これを立ちガードしたあとにバックステップすると、安全に間合いを離すことができる。

画面端まで追いつめられてしまった場合は、この2種の攻撃をガードしたあとに強ヘルスナイプを出し、相手を飛び越えて脱出しよう（この時、CPUが出す超必殺技にブチ当たることがあるが、これは運が悪かったとあきらめるしかない）。

投げを決めたら、少し後ろにさがって相手が起き上がるのを待ち、また強ヘルスナイプを出して、くり返す。相手が起き上がる前にヘルスナイプを出してしまうと、CPUがリバーサルで技を出してきてパターンが崩れることがあるので注意しよう。

CPUがジャンプしていた場合など、強ヘルスナイプがヒットすることもある。その場合、ダウン回避をしてくることがあるので注意。うまく間合いを合わせてから、次のヘルスナイプを出すこと。

ロック…端に追いつめられてしまったら、小ジャンプ攻撃を上段避け攻撃（↓キャンセル弱ヘルトラップ）で返していくのもいい。なるべく引き付けて、上段避け攻撃を地上でヒットさせるのがコツ。レイジランが来たら、すかさずしゃがみ弱パンチで止めよう。

ジェニー…ガフルトマホークをガードして強ヘルトラップを出すと、ちょうど投げ間合いに入れる。

ほたる…まれに遠くから双掌進を出してくる。この技はガトリングフリーザー（潜在版）以外では反撃できないので注意。ゲージがない時にこの技がきてしまったら、おとなしく様子を見るように。

●ヘル跳びこみパターン

対応キャラ：テリー、ドンファン、グリフォン、フリーマン

跳びこんで連続技を決めるだけの安直なパターン。

やや遠めの間合いから、CPUが何もしていない時を狙って、通常ジャンプで跳びこむのがコツ。ジャンプ攻撃の打点も、やや高めにする。こ

キャラ性能評価

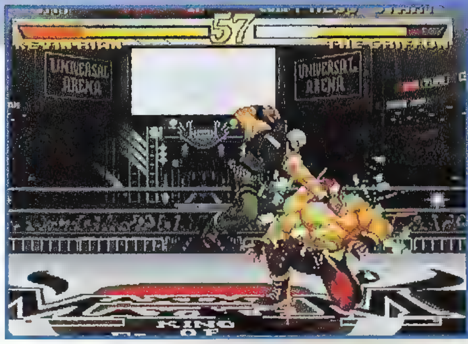
攻撃力	リーチ	使いやすさ
A	B	C

防御力	スピード	総合
B	B	B

連続技、対空、かため、コマンド投げ…と、長所多数。超必殺技以外の割りこみ技がないことと、着地キャンセル技に恵まれてないのが致命傷だが、勢いに乗ればAキャラをも瞬殺するパワーあり！

うすれば、対空技を高確率でつぶすことができるのだ。逆に、相手がダウンしている時などに跳びこんでしまうと、ほぼ確実に落とされてしまうので注意しよう。

テリー、グリフォン…ジャンプ強パンチで跳びこむ。決める連続技はお好きなように。



跳びこむだけでボコボコ食らってくれる。連続技の練習台だねえ

ドンファン、フリーマン…ジャンプ弱パンチで。こちらが跳んだ時に相手も空中にいたら、すかさずジャンプ弱パンチを出して落とすべし。

●ヘル待ちパターン
対応キャラ：ジェイフン、牙刀、ケビン

画面端でガードをかためて待つパターン。しゃがみガードしていると、CPUは小ジャンプ攻撃か下段避け攻撃を出してくるので、これを利用するのだ。

前者は、引きつけて上段避け攻撃を出して落とし、キャンセル弱ヘルトラップ（ブレーキング）→弱ヘルロースター（2段階目）orガトリングフリーザー（潜在版）の連続技を決める。



引きつけて上段避けを出すと、ジャンプ攻撃を抜けた上に地上ヒットになる



キャンセル『あらよっと』→『どうだい！』で、一気にダメージを与えられる

後者は返すことが難しいので、立ちガードするのが無難。遠くから出してきた場合は空振りするので、着地に技を重ねてみてもいい。

ジェイフン…半月斬、飛翔脚はしっかり反撃しよう。

牙刀…下段避け攻撃がしゃがみガードできるので、跳びこみを落とすことに集中できる。ただし、遠くから跳びこまれた場合は、ジャンプ弱キックにこちらの上段避け攻撃がつぶされてしまうことがある。近めからの跳びこみだけを落とすようにしよう。

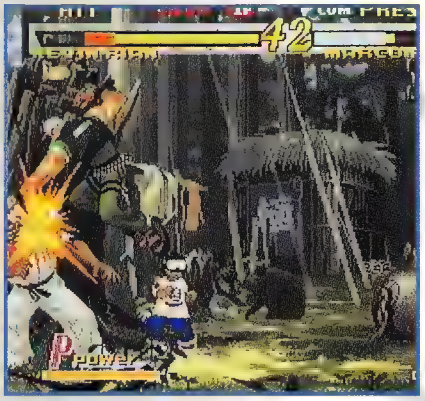
ケビン…垂直ジャンプ強キックを多用してくる。間合いが遠くても届くので、油断しないように。

●ヘル画面端パターン
対応キャラ：ロック、テリー、ジェニー、マルコ、北斗丸、ほたる

冒頭で説明したように、このパターンは、相手を画面端に追いこんでから使う。

パターンの内容は、なんと、前ジャンプ強パンチをくり返すだけ。なぜか、CPUは一方的に食らい続けてくれるのだ。まれにバックステップで回避されることもあるけど、再びジャンプ強パンチで跳びこめばパターンは崩れないので問題ない。ごくまれに昇りジャンプ攻撃で落とされることもあるけど、その場合は着地と同時に投げを決めればリカバー可能。

このパターンは、ここに挙げたキャラ以外にも一応通用するけど、相手の通常技と相打ちになったり、下をくぐられたりして安定しないため、あまりおすすめはしない。



ぼっこぼこ♪　CPUが技を空振りするのが見えたら連続技を決めてもいい

VS.グラント

暗黒空手の達人、グラント。も、ヘルほいさパターン、およびヘル画面端パターンで倒すことができる。

ヘルほいさパターン使用時は注意点アリ。グラントをダウンさせたあと、完全に起き上がるのを待ってから強ヘルスナイプを出すこと。出すのが早いと、リバーサル黒炎流や凶鳥刃で落とされてしまうことがあるのだ。

同様に、ラウンド開始直後も、いったん様子を見てからヘルスナイプを出す方がいい。開幕と同時にカッ跳ぶと、黒炎流を食らうことがある。

この他、通常ジャンプで跳びこみ、対空技を空中JDして反撃するパターンもある。難しいし、着地のスキに凶鳥刃を食らうことがあるので、おすすめはしないけど。

グラントのダウン中は間合いの調整だけに専念すること



VS.カイン

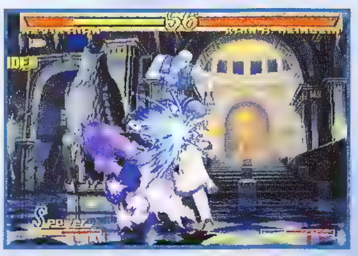
カインにはヘル画面端パターンが効かないが、ヘルほいさパターンが面白いように効く。楽勝だ。

他に、通常ジャンプで跳びこむパターンがある。この時のカインの行動は、①シュワルツランツェ、②立ち強キックを空振り、③着地に立ち強キックを合わせる、の3つ。

①は空中JDしてから反撃。1段目をJDしたら、あとはレバーを後ろに連打すればよい（まれに、最後の飛び道具部分が連続JDにならないことがある。その場合はタイミングよくJDを入力）。

②は着地と同時に投げる。

③はガードが間に合うので、硬直に反撃。立ちガードすれば自動的にJDになるので、3段すべてJDしてガードキャンセルするとオシャレ。



この技をキッチリ空中JDできるのなら、まったく問題はないぞ

コマンド表

●投げ技&組技	
ポリスルー	→or←+C
●コマンド技	
ポリキック	→+B
●必殺技	
ヘルロースター	↓↙←+AorC
(ボタンため押しで3段階に攻撃力アップ／Dボタンでキャンセル)	
ヘルアレスト	相手の近くで ←↙↓↘→+AorC
ヘルトラップ	↓↘→+BorD ★AB同時押しでブレーキング
ヘルスナイプ	→↓↘+AorC
アヴォイドマイン	↓↙←+D
クリーパー	↓↙←+B
(匍匐前進中にCボタンでキャンセル可)	
追加技	匍匐前進中 A(中段)
	匍匐前進中 B(下段)
●超必殺技	
ラッキーストライク	↓↘→↓↘→+A
ガトリングフリーザー	↓↘→↓↘→+B
●潜在能力	
ラッキーストライク	↓↘→↓↘→+C
ガトリングフリーザー	↓↘→↓↘→+D
●T.O.P.アタック	
ブラストチャージ	T.O.P.発動中　CD同時押し

聖帝パンチが勝利の決め手！ CPUを蹴散らしていこう



フリーマン

攻略／LP-ケンちゃん

GAROU MARK OF THE WOLVES

対CPU戦攻略

まず基本的にT．O．P．ゲージは体力ゲージの先頭に持ってくる。攻撃力が高くなるのでKOまでの時間が短縮でき、攻撃がヒットした時の得点が通常状態の倍入るので、高いファイティングレベルが取りやすいのだ。

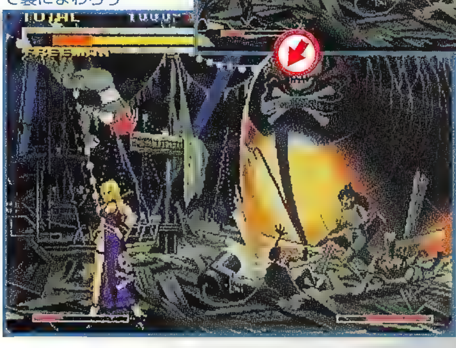
それでは各パターンの概要を説明していこう。

●ジャンプ聖帝パンチパターン～その1～
対応キャラ：ロック、テリー、ドンファン、ジェイフン、牙刃、ジェニー、マルコ、北斗丸、ほたる、グリフォン、ケビン

相手を画面端につめ、ジャンプ強パンチを出し続けるパターン。基本的なつめ方は、とりあえず画面端までさがって相手が近づいてくるのを待つ。そして、ジャンプで跳び越えて相手の裏にまわり、弱攻撃を連打して画面端に押しこんでしまおう。その状況からジャンプ強パンチを出し続けていると、相手は地上で暴れるので勝手に食らい続けてくれる。まれに対空技や昇りジャンプ攻撃で迎撃されたり、突進技でジャンプをくぐられたりするが、そうしたら先程の手順でもう一度画面端に押しこんでしまおう。



小ジャンプ攻撃や下段避け攻撃をガードしたら…

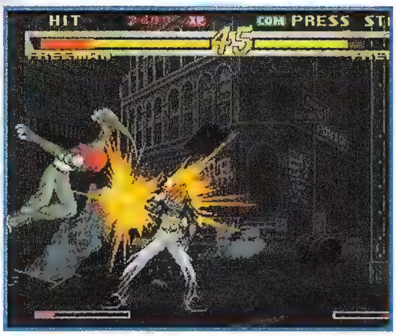


すかさずジャンプして裏にまわろう

●ジャンプ聖帝パンチパターン～その2～
対応キャラ：フリーマン、グリフォン、ジェイフン、マルコ、北斗丸、ほたる、ケビン

画面端で後ろジャンプ強パンチを出し続けるだけのパターン。ラウンド開始直後に画面端まで下がり、相手が近づいてきたら後ろジャンプ強パンチを出し続けよう。

非常に操作が簡単でパターンにはまるキャラは結構多いが、相手の行動によって時間がかなりかかる場合があるので、低いファイティングレベルを取ってしまう場合がある。



結構簡単に勝てるもんなんですよ、みなさん

●ジャンプ聖帝パンチパターン～その3～
対応キャラ：北斗丸、フリーマン

ジャンプ強パンチから連続技を入れていくだけのパターン。使っていく連続技は「ジャンプ強パンチ→しゃがみ強パンチ→キャンセル強V．O．D．」でいいだろう。ゲージが余っていたらV．O．D．をフルブラストに変えればより効率がよくなるぞ。

対応キャラが少なめだが、最も短時間で決着をつけることができかなりの高得点が狙えるので、上手くいけば「MIRACLE」や「SSS」など超優秀なファイティングレベルも取れる。ラストステージでカインを出すためには必要な条件なので、このパターンが通用する相手なら、なるべくコレを利用した方がいいだろう。

●俺にチビといって生きてた奴はいないパターン
対応キャラ：ロック、テリー、牙刃、マルコ

相手が近づいてくるのを待ち、上段避け攻撃からの連続技で迎撃していくパターン。

このパターンは対応キャラが多く、あまり時間もかからないパターンなので、高いファイティングレベルが取りやすい。なかなかオススメできるパターンだ。



近づいてきたら上段避け攻撃。これでOK！

キャラ性能評価

攻撃力	防御力
C	D
リーチ	**スピード**
D	C
使いやすさ	**総合**
A	D

使い勝手のいい必殺技が少ないフリーマンは動きが単調になってしまいがち。ゆえにかなり手堅い闘い方になってしまうのは仕方がないこと。防御面に関しても、優れた対空技などがなく非常に厳しい。

上段避け攻撃からはキャンセルして強V.O.D.が無難といえる。

はまれば短いタイムでKOさせられるが、場合によっては結構体力ゲージを減らされるケースもある。ファイティングレベルの評価に結構ムラが出てきてしまうパターンだが、中にはこのパターンなら簡単に勝てるキャラもいる。

●ひょおおおおお、計算通りだぜぇ！ パターン対応キャラ ジェイフン、マルコ

画面端でしゃがんで待ち、特定の技で相手のスキのある行動を誘うパターン。時間がかかってしまうので高ファイティングレベルは望みにくいが、確実に勝てるパターン。基本的に注意する点は一つ。CPUはしゃがんで待っている相手に対して、小ジャンプ攻撃や下段避け攻撃を出すことが多い。その時だけは落ち着いて立ちガードしたい。

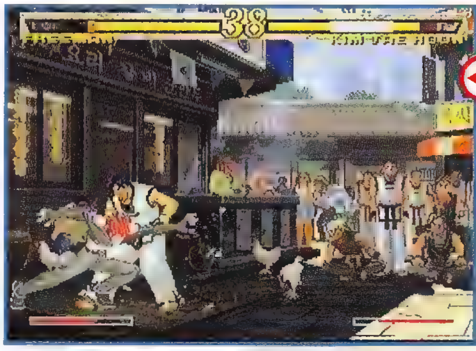
●キャラ別対策

ロック…一番楽なパターンは「聖帝パンチその1」。画面端でしゃがんで待ち、ロックの小ジャンプ攻撃をガードした直後にジャンプ強パンチで裏まわりを狙おう。裏にまわったら遠距離立ち弱パンチで画面端に押し込み、ひたすらジャンプ強パンチを当てていこう。裏にまわる時、まれにライジングタックルで迎撃してくるので、注意しておこう。

テリー…ロックと同じように画面端でしゃがんで待ち、小ジャンプ攻撃及び下段避け攻撃を誘おう。それをガードした直後に、昇りジャンプ強パンチで相手を飛び越えると、パワーダンクを空振りして画面端にいってくれる。そうなったら、あとはジャンプ強パンチのみだ。

ドンファン…基本的に全くロックと同じ方法でいい。空砂塵には気をつけるべし。

ジェイフン…画面端でしゃがんで待つ。小ジャンプ攻撃や下段避け攻撃の連発はあわてずすべてガードしよう。灼火襲、流星落、半月斬、しゃがみ強キックを出すまで待とう。それらの技をガードしたら、しゃがみ強パンチ→キャンセルナイトメアで反撃。しゃがみ強キックをガードした時のみ、反撃はしゃがみ強パンチだけにとどめておこう。





すかさず反撃。しゃがみ強パンチから連続技だ

スキの大きい技をガードしたら…

牙刀…このキャラクターも基本的にロックとほとんど同じ方法。落ち着いて画面端に押し込んでしまおう。

ジェニー…「聖帝パンチパターン〜その1〜」が非常に有効だ。画面端に押しこんでしまえばあとは楽に倒せる。

マルコ…中間距離でしゃがみ弱キックで牽制し、強飛燕疾風脚を誘う。スキが大きいのでガードをしてから連続技を叩きこもう。小ジャンプ弱キックで跳びこんできた時は、投げで反撃できる。

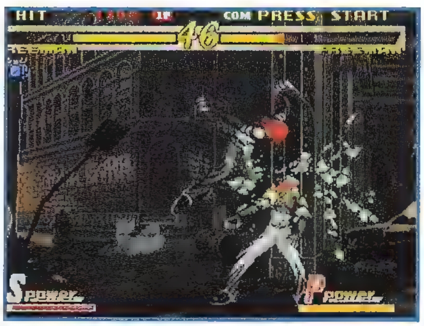
北斗丸…「聖帝パンチパターン〜その3〜」でさっさと片付けてしまい、高ファイティングレベルをゲットだ！

ほたる…ロックと同じ方法で基本的に楽に倒せる。まれにジャンプに合わせて天翔乱姫を出してくる。必要経費と思っておこう。

グリフォン…「聖帝パンチパターン〜その2〜」を徹底してやれば楽勝だぞ。

ケビン…性能のいい対空を使ってこないので、画面端で裏にまわるのが容易におこなえる。そうして、画面端に追いこんだらジャンプ強パンチだ。

フリーマン…ジャンプ強パンチからの連続技をガンガン入れていこう。短い時間で倒せるので、高いファイティングレベルを取れる。

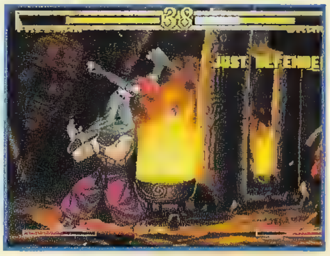


ジャンプ攻撃を簡単に食らってくれる

VS. グラント

基本戦法は「ジャンプ聖帝パターン〜その1〜」を利用する。画面端でしゃがんで待ち、小ジャンプ攻撃や下段避け攻撃をガードしたら裏まわり気味にジャンプ強パンチで跳びこもう。そのままコンビネーション近距離立ち弱パンチ・A・Aで画面端に追いこもう。あとはジャンプ強パンチで跳びこんでいるだけでKOできるはず。ジャンプ強パンチを豪弾劾でぐぐったり昇りジャンプ弱パンチで迎撃されたら、再び画面端までさがり、裏にまわるチャンスを待とう。

ちなみに画面端以外でグラントに跳びこむと、かなりの確率で凶鳥刃で迎撃してくる。空中多段ジャストディフェンスを練習するにはいい機会なので、挑戦するのもいいかも。

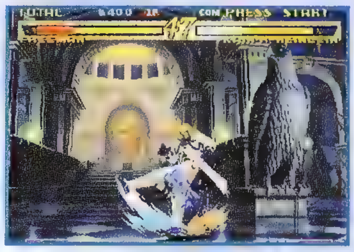


このように裏まわり気味にジャンプ強パンチを出そう

VS. カイン

カインのゲージが溜まってない内は、「しゃがみ弱キック→キャンセル弱クロウ→しゃがみ弱キック→キャンセル弱クロウ…」とゴリ押しできる。ゲージが溜まってしまうと、ヒムリッシュ・ゼーレで反撃するパターンを変える。

カインのゲージが溜まってしまったら、空ジャンプで跳びこむパターンに変える。カインに対して跳びこむと、だいたい立ち強キックがシュワルツランツェで迎撃してくる。シュワルツランツェに対しては空中ジャストディフェンスで防ぎ、立ち強キックの場合は地上でガード後に反撃というのが一番いいぞ。シュワルツランツェをジャストディフェンスするコツは、1段目をガードしてからレバー後ろを連打するだけでいいぞ。



この立ち強キックをガードして反撃だ

コマンド表

●投げ技&組技	
ゴアフェスト	→or←+C
●必殺技	
ナイトメア	↓↘→+AorC
クロウ	↓↙←+BorD
フォビア	→↓↘+AorC
V.O.D	↓↙←+AorC（3回連続入力）
モービットエンジェル	←↙↓↘→+BorD ★キャッチの瞬間 AB同時押しでブレーキング
●超必殺技	
フルブラスト	↓↘→↓↘→+A（ボタンため押し可）
クリーピングデス	↓↘→↓↘→+B
●潜在能力	
フルブラスト	↓↘→↓↘→+C（ボタンため押し可）
クリーピングデス	↓↘→↓↘→+D
●T.O.P.アタック	
オーヴァーキル	T.O.P.発動中 CD同時押し

鋼のような防御力と判定の強い打撃技が武器だ!!



グラント

GAROU MARK OF THE WOLVES

解析&攻略／DSPーたろりん

技解析

●通常技&特殊技

グラントはキャンセルのかかる技がジャンプ攻撃しかないので、連続技が作りにくいし、動きが重い印象も否めないところ。

地上の弱攻撃は、ヒットすればすべてこちらが有利になる。ただし、連打がきかないため、弱攻撃同士で連続ヒットするのは、近距離立ち弱パンチorキック→しゃがみ弱パンチor弱キックと、しゃがみ弱パンチ×2~3のみ。

遠距離立ち弱パンチは、リーチが長くて攻撃位置も高いため、近い間合いでのジャンプ防止を兼ねた牽制技として有効だ。しゃがみ弱パンチは、密着状態でのきざみ、および連続技の始動に使う。

一方、地上の強攻撃は全体的にスキが大きい。近距離立ち強パンチとしゃがみ強パンチに至っては、ヒットさせても反撃を受けてしまう。

近距離立ち強キックは、ヒットさせればこちらが有利になる。スキの大きな技をガードしたあとなどに、反撃として使っていこう。

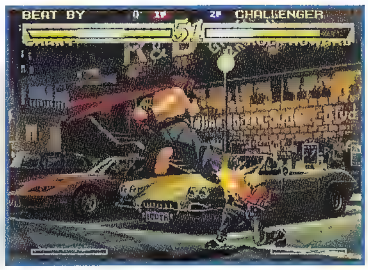
遠距離立ち強パンチは、リーチが長く、攻撃位置も高い。弱攻撃で牽制したあとに出すと、動こうとした相手にヒットしやすい。

近距離立ち強パンチは、空中の相手に高い位置でヒットすると、ダウンを奪うことができる、という特徴を持っているぞ。

ジャンプ攻撃では、発生の早いジャンプ弱キックとジャンプ強キックが使いやすい。跳びこんだ時に空中戦になったらジャンプ弱キックを、地上の相手に当てる時にはジャンプ強キックを使おう。ジャンプ弱キックは、昇りで出せば中段技として使える。

上段避け攻撃は2段技で、発生が遅くスキも大きい。ガードされても不利、ヒットするとさらに不利になる。キャンセルもかからないため、使いにくい部類に入る。

下段避け攻撃は、発生が早い部類に入り、判定も強い。硬直差は、ガードされると有利、ヒット時は不利だが、相手の起き上がりなどに終わり際を重ねれば、ヒット時にも有利になる。また、空振りキャンセルで滅焼飛刹を出せることも覚えておこう。



発生が早く、リーチも長い。空振りキャンセルで滅焼飛刹を出すことも可能

魔壁は、浮かせたあとの追撃に使える。画面端で連発すれば、数発連続で決めることができるぞ（相手が少しずつ落ちていくので、永久には決まらない）。

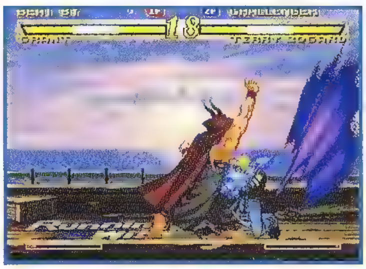
●必殺技

○黒炎流

手から飛び道具判定の衝撃波を出す技。

弱は発生が早いかわりに、リーチが短く、非常にスキが大きい。近距離でガードされてしまうと反撃を受ける可能性があるぞ。

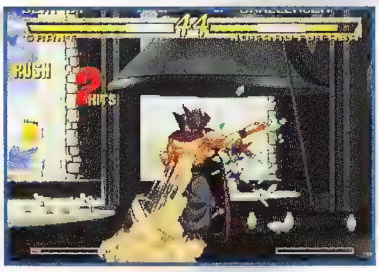
強は発生が遅いかわりに、グラント本体が前に移動するためリーチが長い。また、スキも小さく、先端をガードさせればこちらが有利になる。近距離でガードされるとこちらが若干不利だが、発生0フレームの超必殺技以外での反撃は受けないので、絶好のジャストディフェンス（以下JD）ポイントとなるぞ。



スキが大きく見えるが、強にはスキがほとんどない。JDポイントだ

○凶鳥刃

掌打アッパーをくり出しつつ上昇する技で、ブレーキングに対応している。いかにも無敵時間がありそうだが、実はまったくない（CPUグラントのこの技には無敵時間があるけど…）。



「くらえ!」ってな感じでアッパー。ここから追加入力で滅焼飛刹が出せる

上昇したあとは、頂点に達するまでの間、任意のタイミングで滅焼飛刹を出すことができ、凶鳥刃ヒット時には空中で連続ヒットする。凶鳥刃の最後の1段が当たったあと、少し待ってから出すと当てやすいぞ。

弱凶鳥刃は2ヒット技で、跳びあがる高さが低い。発生が強よりも遅く使いにくい。強は、上昇部分の3ヒットに加え、着地と同時に下段の攻撃判定が出る。ただし、上昇部分から連続ヒットするわけではないし、相手がダウン回避をすると硬直中に反撃を受けてしまう。ガードされた場合も反撃を受けるし、着地際にジャンプ攻撃を合わせるなどの対処法もあるため、利用価値はまったくない。強を出した場合は、常にブレーキングするか、追加入力で滅焼飛刹を出しておこう。

ブレーキングすると、豪弾劾や魔壁、魔神破天弾で追撃できる。ガードされた場合も、こちらが大幅に有利になるぞ。弱、強でブレーキング後の状況に差はないので、常に発生が早い強を使えばいいということになる。

○滅焼飛刹

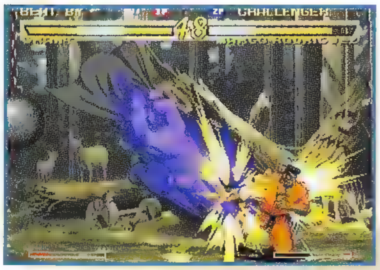
空中からの突進技。弱と強の違いは突進する角度。強のほうがより横に進むようになっている。

弱はスキが小さく、高い打点でガードされても、発生0フレームの超必殺技以外では反撃を受けない。低めに当てればガードされても有利になるぞ。

強は角度が浅いせいか、弱と同じような当て方をしても、不利になってしまうことが多

い。かなり低めの位置でガードさせて、ようやく五分、といった感じだ。使い道は、凶鳥刃からの追撃ぐらい。

ただ、下段避け攻撃を空振りキャンセルして出した時は、話が変わってくる。低い位置から技が出るため、勝手に、『有利な状況になる当たり方』になってくれるのだ。距離によって弱と強を使い分けよう（弱の移動距離はかなり短いぞ）。



下段避けの空振りキャンセルちょよ！」。超低い打点でヒットするぞ

○豪弾劾

一言でいうならば突進技。弱は発生が早いものの、スキが大きい。浮かせ技を当てたあとの追撃に使うぐらいだろう。ただし、この技は、相手に当てなければスキはまったくない。移動スピードもダッシュより速いので、移動手段として有効活用できる。姿勢が低くなるため、相手のジャンプをくぐりやすいのもいい感じなのだ。強はかなり発生が遅いが、ガードされてもこちらが有利となっている。接近手段として使っていくことができるぞ。ただし、近めの間合いから出すと、ガードされたあとに相手を通り抜けてしまい、こちらが若干不利な状況になってしまう。

○剛裂衝

3ヒットする打撃技で、1段目は中段判定、3段目は相手を浮かせる性質を持っている。

弱は若干発生が早いが、リーチが非常に短く、当てにくい。先端を当てると、1段目がヒットしても、2〜3段目が空振りしてしまうこともあるのだ。使うならば画面端に限定しよう。

強は発生が遅く、反応されやすいかわりに、前に進みながら技を出すため、かなり届きやすい。

いずれにせよ、慣れた相手には見切られやすく、ガードされてしまうと反撃確定なので、無理に使う必要はない。

●超必殺技&潜在能力

○魔神破天弾

足から飛び道具判定の衝撃波を出す技。かなり長い無敵時間がある（攻撃判定が出たあとまで続く）ので、割りこみや対空に使いたいところだが、発生が遅いためガードされやすく、結局、使いにくいといわざるを得ない。空中連続技のシメに使うのが無難だ。

潜在版は、威力が高いほかは、超必版と変わらない。

○魔神円月輪

発生が0フレームの突進技。全部で14ヒットするぞ。出がかりには無敵時間がある。

0フレームの攻撃判定の届く範囲が広いため、かなり使いやすい。ヒット後にこちらが有利になる技からなら、まずつながると思ってさしつかえないだろう。

ガードされた場合のスキは小さいが、相手にめりこんでしまうので、投げや、発生0フレームの技での反撃が確定してしまうのが残念。

空中の相手にヒットした場合は、ヒット数が激減し、ダメージもヘッポコになってしまうぞ。

潜在版は、ダメージが大きい以外に変化はない。



「はてんだん！」。無敵時間が超長い！威力も暗黒空手級

対人戦攻略

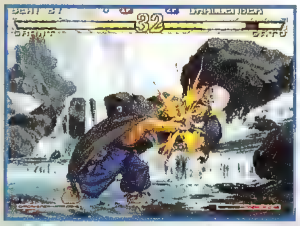
地上技に一切キャンセルがかからないため、接近戦は苦手。中間距離をうろうろしながら、技を1発ずつ当てていくことになる。技の攻撃判定の強さと防御力の高さを生かし、消耗戦を制するのが、グラントの勝利の鍵だ。

牽制に使う技は、遠距離立ち弱パンチ、しゃがみ弱キック、垂直ジャンプ強キックなど。遠めの間合いから強黒炎流を出してみるのも、多用しなければ有効。



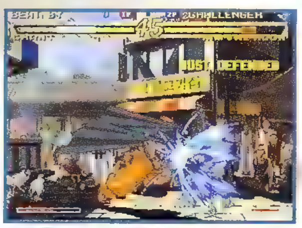
長い！　ジャンプ防止効果があり、スキも小さい。発生がもうちょい早ければ…

これらの牽制技を当てて主導権を握ったら、相手に接近して攻めていきたいところ。ただし、毎回のように攻めこんでいると、ジャンプや無敵必殺技で返り打ちにされることも多くなる。そこで、遠距離立ち強パンチや後ろジャンプ強キックを出しておくといった、様子見のための行動を多めにしておき、たまに不意を突いて攻めに転じるようにしよう。



弱攻撃できざんだあと、「ぬうん！」っと立ち強パンチ。ヒット率高し

接近手段としては、跳びこみ、滅焼飛刹、強豪弾劾、ダッシュ近距離立ち弱パンチ、の4つが挙げられる。滅焼飛刹と強豪弾劾は、慣れている相手にはJDの的となるので注意。弱で目の前に止まるという動きも混ぜるといい。



遠距離からの奇襲＋接近に使うのだが、出しどころがバレるとJDの的…

跳びこむ場合は、間合いが近い時はジャンプ弱キックを、遠めからはジャンプ強キックを使うとよい。滅焼飛刹は、垂直ジャンプから弱を出すか、下段避け攻撃を空振りキャンセルして強を出そう。

小ジャンプ攻撃or滅焼飛刹

コマンド表

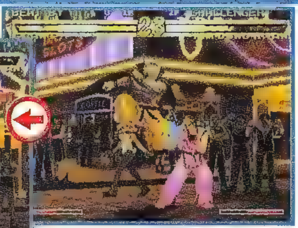
技名	コマンド
●投げ技&組技	
暗黒落とし	→or←＋C
●コマンド技	
魔壁	↘＋C
●必殺技	
黒炎流	↓↙←＋AorC
凶鳥刃	→↓↘＋AorC ★AB同時押しでブレーキング
滅焼飛刹	空中で↓＋BorD／凶鳥刃後↓＋BorD
豪弾劾	↓↘→＋BorD
剛裂衝	→←→＋AorC
●超必殺技	
魔神破天弾	↓↘→↓↘→＋A
魔神円月輪	↓↘→↓↘→＋B
●潜在能力	
魔神破天弾	↓↘→↓↘→＋C
魔神円月輪	↓↘→↓↘→＋D
●T.O.P.アタック	
魔神岩	T.O.P.発動中　CD同時押し

キャンセル表

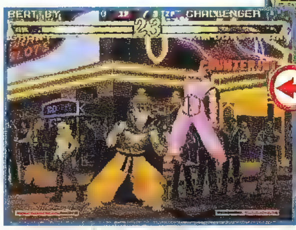
	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	△	△	△	△
遠距離立ち	△	△	△	△
しゃがみ	△	△	△／×	△
通常ジャンプ	◎	◎	◎	◎
小ジャンプ	×	×	×	×
下段避け攻撃	△			
上段避け攻撃	△／×			
↘＋C	×			

※・キャンセル可（宙に浮く技は空中必殺技限定）＝◎
・ヒットした時のみキャンセル可＝○
・ガードされた時のみキャンセル可＝●
・空振りキャンセルのみ可＝△
・キャンセル不可＝×
※キャンセル表は編集部調べです

or強豪弾劾のあとは、強凶鳥刃（ブレーキング）かJDで、相手の反撃をつぶしていくのが基本。この連係を数回使ってみて、相手があまり反撃をしてこなくなったら、普通の接近戦に移るのもアリになる。もちろん、小ジャンプ攻撃or滅焼飛刹（打点低め）がヒットしていたら、魔神円月輪につなぐことも忘れずに。



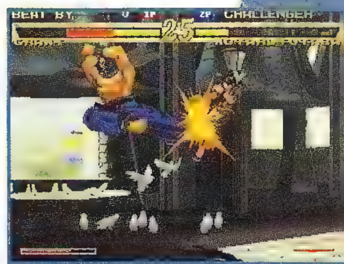
小ジャンプ攻撃で跳びこんだら、着地キャンセルで…



『くらえ！』を出し、反撃をカット。ブレーキングすればスキもないぞ

接近戦での行動は、①しゃがみ弱パンチやしゃがみ弱キックでのきざみ、②下段避け攻撃、③跳びこみ、など。まあ、グラントは接近戦が得意ではないので、最初の仕掛けがヒットしなかった場合は、無理に接近戦に固執せず、いったん中間距離に戻すほうが無難ではある。

さて、グラントには、対空に適した技が少ないため、相手の跳びこみをいかに防ぐかが重要な位置を占めてくる。相手に押されはじめたら、後ろジャンプ強キックを出していくのが手堅い。ただ、ずっと後ろジャンプばかりをくり返していると、画面端に追いつめられてラチがあかなくなってしまうので、適度に攻撃を出して相手を押し返していく必要性も、常に頭の中に入れておこう。強凶鳥刃↓強滅焼飛刹で、強引に画面端から脱出するという手もあるにはあるけど…



ヤバくなったら後ろジャンプ強キックで逃げろ～♪　唯一の信頼できる対空だ

相手に跳びこまれたのを確認してから取れる行動だが、小ジャンプに対しては、ジャストディフェンス（以下JD）ぐらいしかなく、有効なガードキャンセル技もコマンドが難しい凶鳥刃しかない。バックステップしてしまうのが無難な選択だ。通常ジャンプに対してだが、距離が近ければ、下をくぐり、着地地点にしゃがみ弱パンチを置いておくのがいい。ただ、グラントは体が大きいため、歩くだけではくぐりきれないことが多いのが難点。すばやく反応できた時は、なるべくダッシュや弱豪弾劾で下をくぐるよう心がけよう。



下をくぐろうとすると自動的にJDに。ここからガーキャンできれば強いが…

連続技

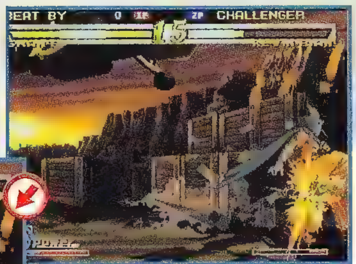
●弱攻撃↓魔神円月輪

地上の弱攻撃すべてから、ノーキャンセルで魔神円月輪が入る。ヒット確認がラクなものとしては、しゃがみ弱パンチ×1～2（画面端なら3発）がある。

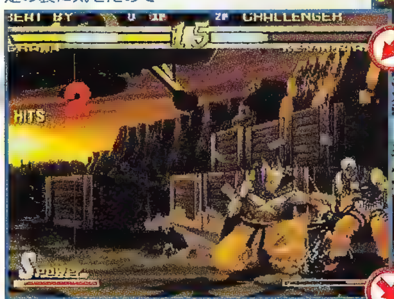
●近距離立ち強キックor滅焼飛刹or下段避け攻撃↓魔神円月輪

いずれもノーキャンセルの連続技。滅焼飛刹からは、低い打点で当てた時のみつながる。下段避け攻撃からも、相手の起き上がりなどに終わり際を重ねた時限定。

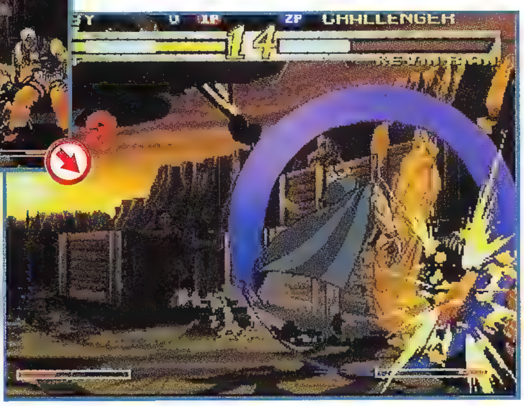
画面端ならば、近距離立ち強キック↓しゃがみ弱パンチ↓魔神円月輪というのも入る。



近距離立ち強キック。発生は遅いが、スキの小ささは暗黒空手ならでは（?）



目押しでしゃがみ弱パンチにつなぎ、足の裏に気をためて…



ぬりゃ～に『えんげつりん！』最○ですか？　最速です！

●ジャンプ強キック↓強凶鳥刃or魔神円月輪

着地キャンセルを利用した連続技で、小ジャンプ攻撃からでもつながる。凶鳥刃につなぐ場合は、ブレーキングすればスキがないので、決め打ちでOK。魔神円月輪につなぐ場合は、ジャンプ攻撃の時点でコマンドを用意しつつヒット確認をしよう。

●強凶鳥刃（ブレーキング）↓各種追撃

画面中央では、弱豪弾劾から魔神破天弾を決める。画面端ならば、魔壁×3↓強凶鳥刃（3ヒット）↓強滅焼飛刹か、魔壁×2↓魔神破天弾だ。

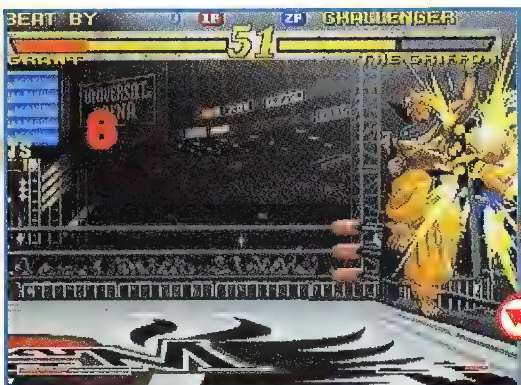
強凶鳥刃が画面端でカウンターヒットした場合は、魔壁×5↓強凶鳥刃↓強滅焼飛刹や、魔壁×4↓魔神破天弾など、ものすごい威力の連続技が入ってしまうぞ。空中の相手にカウンターヒットすると、魔壁をさらに1発増やせる。



画面端で凶鳥刃がカウンターヒット！　天高く舞う鳥よ、あわれな…



エンジン全開、6気筒！　厚き胸板も熱く燃えているのだ！



『食らえ！』『落ちろ！』…とどめは自らも大空へと…嗚呼

●剛裂衝↓各種追撃

追撃は強凶鳥刃（ブレーキング）後とほぼ同じ。画面端での追撃は、魔壁を1発多く決められるぞ。魔壁×4↓強凶鳥刃↓強滅焼飛刹か、魔壁×3↓魔神破天弾という具合になる。

シュワルツフレイムが強力！遠距離から狙い打っていこう



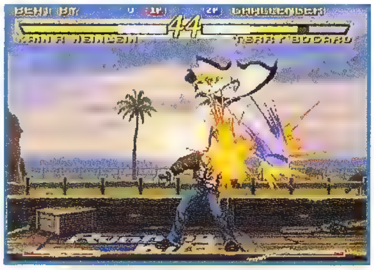
カイン・R・ハインライン

解析&攻略
ーLPーケンちゃん

技解析

●通常技&特殊技

ジャンプ強キックは空中戦での主戦力。裏まわり性能が高いのでかなり使いやすい。だが、見た目ほど下に判定が強くないので、結構対空でつぶされることが多い。



ウ〜ン、裏まわり性能はすばらしいい〜

ジャンプ弱キックは横にしか判定がないので跳びこみには向かないが、発生が早いので空対空では強い。先読みで前方ジャンプから昇りで出すとリスクが高いので、垂直or後ろジャンプで出そう。

ジャンプ強パンチは裏まわり性能が高い攻撃。しかし下への判定があまり強くない。しゃがみ弱キックは発生が早い下段技。連打もきき、さらにはしゃがみ強パンチへコンビネーションがある。しかしキャンセルはかからないので、この技から大ダメージは求めにくい。

遠距離立ち弱パンチは牽制に使っていく。ステップを駆使しながらチクチク出して、相手のジャンプに対して牽制できる。この技で相手を地上に押さえこんでしまおう。

投げ技のシュワルツモーントは他のキャラの通常投げと違い、相手を浮かすことができる。画面端なら、シュワルツランツェやヒムリッシュ・ゼーレ（潜在版）などで追撃できるぞ。



ほかのキャラよりお得な通常投げだぞ

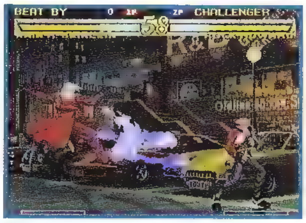
上段避け攻撃は、発生がそこそこ早く無敵時間もなかなか長いので、一応対空として使える。その場合はあまり引きつけず、遠距離から跳びこんできた相手に対してのみ使うようにしよう。ガードされると反撃確定なので、注意してだすように。ヒット時のみしかキャンセルがかからない様になっているので、シュワルツフレイムやシュワルツパンツァーを常に入力しておくといいぞ。

下段避け攻撃は少しジャンプしてからの2段蹴り。発生は遅いが、中段判定になっているぞ。ヒット&ガード時ともにその後の状況は有利。

●必殺技

○シュワルツフレイム

少し後ろにさがりながら炎の飛び道具を出す技。弱は前方に出し、強は斜め上方向に出す。発生はそこそこ速く、密着なら弱攻撃から連続技に組みこめる。技を出した後のスキは結構あるので、跳びこまれそうな距離で出すのは結構危険。跳びこみ防止のため、たまに強で撃ち、ジャンプを牽制していこう。



弱は正面に飛びます。牽制に重宝するぜ

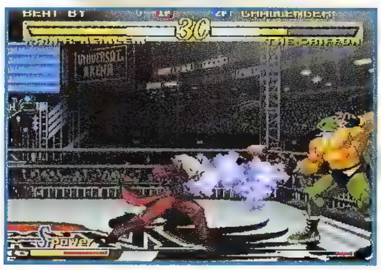


強は斜め上。先読み対空として使っていく

○シュワルツパンツァー

炎をまとって突進する技。弱は発生が早いので、弱攻撃から連続技できる。密着してガードされてしまうと、弱攻撃や発生の早い必殺技などで簡単に反撃されてしまう。連続技確定時以外は、突進の先端を当てるように出していきたい。判定はなかなか強いので、中距離からの奇襲にも使っていける。

強は弱と違い、目の前に炎を広げてから突進する。発生が異常に遅いので連続技に組みこむチャンスは非常に少ない。ガードされた時のスキは弱とほぼ一緒なので、密着でガードされてしまうと手痛い反撃を受けてしまう。また、目の前に炎を広げたモーションでブレーキングすることができる。その場合はガードされたされないにかかわらず状況は不利だ。しかし、反撃されるほどのスキはない（0フレーム必殺技ではさすがに反撃されてしまう）ので、一応安心して使うことはできる。起き上がりに重ねるのがメインの使い方といえる。



このグラフィックの時に、ブレーキングがかかる

○シュワルツランツェ

上方向にジャンプしながら蹴りを出し、ジャンプの頂点で飛び道具を出す。1段目が発生するまでの間に、ブレーキングしてスキを消すことができる。



なかなか信頼できる対空技だぞ

この技はコマンド入力が少しシビア。「↓タメ↑＋B or D」というコマンドだが、上方向を入力する時にはきちんと真上にレバーを入れてボタンを押さないといけない。↖や↗方向では技が出ないので注意しておいてほしい。

弱は攻撃判定が発生する前まで無敵時間がある。対空と

して使う場合、引きつけてから出せば充分効果はあるだろう。ちなみに対空に使う場合はブレーキングせず、出し切った方がいい。例え相打ちになったとしても、安定してシュワルツパンツァーで追撃できる。

ガードされた場合、下りの飛び道具が密着でガードされたり、くぐられない限り反撃は受けづらいぞ。リバーサル、対空やブレーキングがらみの連携にはリスクの少ない弱をメインに使っていこう。

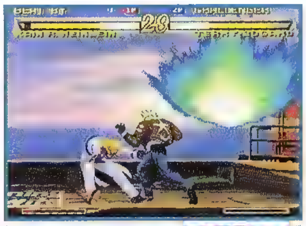
強は一応無敵時間はあるが、弱より若干短いし、さらにガードされた時のスキもかなり大きい。だがダメージは高いので、おもに連続技専用として使っていきたい。

●超必殺技&潜在能力

○ヒムリッシュ・アーテム

自分の目の前に特大の気弾を降らせる技。

無敵時間はかなり長いが、地上では強攻撃からキャンセルして出しても連続技にならない程発生は遅い。そのかわり一度暗転してしまえば、例え相手の攻撃を受けようとも必ず攻撃は発生する。基本的には連続技専用として使っていくが、対空として使えないこともない（ジャストディフェンスされやすいが）。ガードされた場合は、とりあえずこちらが先に動ける。

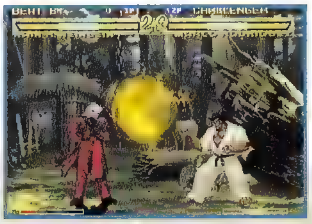

相打ちになってもちゃんと衛星レーザーは出てくれます

潜在能力版は気弾を3つ降らせる。ダメージ増加だ。しかし超必版とは違い、技のモーション中に攻撃を受けてしまうと、それ以降の気弾は出ないぞ。

○ヒムリッシュ・ゼーレ

かなり遅い速度の飛び道具。超必殺版は7ヒットで潜在能力版は10ヒット。潜在版は少し技の発生が早くなり、弾道が少し上下に揺れるぞ。

技の硬直時間はほとんど無いので、弾を盾にしながらいろんな攻めが展開できる。さらに無敵時間はかなり長く、相打ちになったとしても弾はちゃんと出るので、リバーサルや割りこみ、対空にも使える。カインの主力の必殺技だ。


さぁて、ここからどう料理してやろうか

●T.O.P.アタック

○シュワルツ・シュトゥース

かなり横への突進力のある蹴り。発生は遅く技後の硬直も長く、先端を当てるように出さないと確実に反撃を受けてしまう。ガード耐久値を減らす能力に関しては一流で、3回ガードさせればガードクラッシュさせられる。ヒムリッシュ・ゼーレに絡めて、ガード耐久値を削っていくのが一番効果的な使い方だろう。

対人戦攻略

カインははっきりいって、かなり使いにくい部類のキャラクターだろう。必殺技のほとんどが溜め系というのもあって、ガードキャンセルが狙いにくいというのがその要因の1つ。さらに必殺技が暴発しやすく、無駄なところで攻撃を食らってしまうこともしばしば。まず、それらの点から注意していってみる。

・注意点その1「投げ」

このキャラを使った人なら絶対経験があると思うが、「相手の攻撃をガードしてから投げに行こうとしたら、強シュワルツフレイムが暴発してしまった」というケースがある。


うわっ、こうなると反撃確定です

ガード状態時に後ろへの溜めが完了してしまい、前と同時にCを押してしまうと、「←タメ→＋C」というコマンドが完成してしまっているというわけだ。密着で強シュワルツフレイムをガードされたり空振りしてしまうと、手痛い反撃を受けるので絶対に避けたい。だが、コレに対してはいい予防方法がないので、その状況になっても「少し移動してから投げ」はあきらめよう。相手の技をガードした時、すでに投げ間合い内にいるなら、レバーを前方向は絶対入れずに後ろ方向にいれたまま投げるようにしよう。

・注意点その2「くぐり」

ほぼ攻撃確定状況の「相手のジャンプ攻撃をくぐってから相手の着地に攻撃を重ねる」といった時でも、技が暴発してしまいがちだ。後ろ方向にレバーを入れている時（ガード方向にレバーを入れている状況）から、少しステップしてくぐってからしゃがみ弱キックを出すと、シュワルツパンツァーが暴発してしまう。くぐるときはレバーニュートラルの時からのみ狙おう。

〜近距離戦〜

近距離戦での主戦力は裏まわりが狙いやすいジャンプ強キック。ガードを崩す手段が乏しいカインはこの攻撃で崩していかなければならない。とりあえず小ジャンプ強キックから攻めは大まかに以下3つある。

①小ジャンプ強キック↓（着地硬直キャンセル）弱シュワルツランツェ（ブレーキング）

②小ジャンプ強キック↓しゃがみ弱キック…

③小ジャンプ攻撃↓（ワンテンポおいて）通常投げ

と近距離ではこの3つ。では各選択肢の詳細を説明。

①は相手の通常技での反撃をつぶせるが、上段避け攻撃に弱い。

②は相手の上段避け攻撃をつぶすことができる。が、小ジャンプ強キックの打点が高いと割りこまれる場合がある。

③は①や②の選択肢に振られてかたまってしまった人に有効。投げに行くときに反応されて反撃される恐れあり。

どの選択肢も一長一短だが、相手の動きの傾向を読んでいれば、相手にとって非常につらい3択になるはず。近距離戦では基本的にこの3択を迫っていくといいぞ。

といってもカインはあまり接近戦は得意ではない。攻めあぐねてしまったり形勢が悪いなと思ったら、すぐにバックステップで離れて遠距離戦に持っていこう。

〜遠距離戦〜

カイン本領の遠距離ではシュワルツフレイムで牽制していく。非常に飛び道具連射が強いため、かなりゲージを溜めやすい。カインは、接近戦はあまり挑みたくないキャラなので、距離を離せるヒムリッシュゼーレのために、常にゲージを1本ぐらいは用意しておきたい。

だが、無駄に飛び道具を打ち続けてしまうと、相手に体力を回復するチャンスを与え

コマンド表

●投げ技&組技	
シュワルツモーント	➡or⬅＋C
●必殺技	
シュワルツフレイム	⬅ため➡＋AorC
シュワルツパンツァー	⬅ため➡＋BorD ★強のみAB同時押しでブレーキング
シュワルツランツェ	⬇ため⬆＋BorD ★AB同時押しでブレーキング
●超必殺技	
ヒムリッシュ・アーテム	⬇⬊➡⬇⬊➡＋A
ヒムリッシュ・ゼーレ	⬇⬊➡⬇⬊➡＋B
●潜在能力	
ヒムリッシュ・アーテム	⬇⬊➡⬇⬊➡＋C
ヒムリッシュ・ゼーレ	⬇⬊➡⬇⬊➡＋D
●T.O.P.アタック	
シュワルツ・シュトゥース	T.O.P.発動中　CD同時押し

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	△
遠距離立ち	◎	◎	◎／☆	△
しゃがみ	△	△	△	△
通常ジャンプ	×	×	×	×
小ジャンプ	×	×	×	×
下段避け攻撃	×			
上段避け攻撃	○			
上段避け攻撃→C	○／◎			
屈A→屈B	△／×			
屈A→屈C	△／×			
屈B→屈C	△／×			

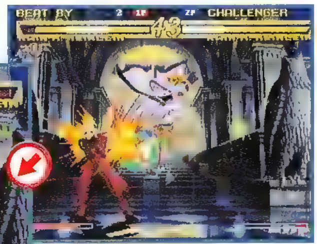
※・キャンセル可（宙に浮く技は空中必殺技限定）＝◎
・ヒットした時のみキャンセル可＝○
・ガードされた時のみキャンセル可＝●
・空振りキャンセルのみ可＝△
・キャンセル不可＝×
※キャンセル表は編集部調べです

てしまうので注意しておこう。こちらが体力勝ちしている場合なら無理に近づくことはなく、シュワルツフレイムだけで主導権を握れるぞ。

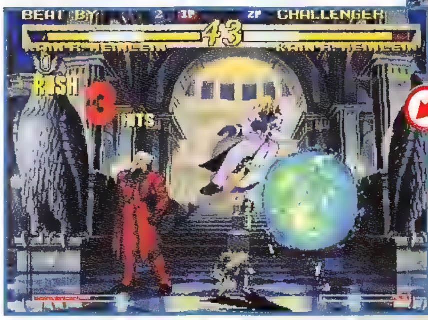
〜防御面〜

攻められてしまった場合はいまいち反撃しづらい。無敵技としてそこそこ頼れるシュワルツランツェは、溜め技なので上下に揺さぶられてしまうと出しづらいのだ。といったわけで、割りこみにはヒムリッシュ・ゼーレが活躍してくれる。出かかりに無敵時間があり、もし相打ちになってしまったとしても、必ず出てくれるので非常に頼れるのだ。対空技は文句なしに弱シュワルツランツェでOK。攻撃判定が出たと同時に無敵が切れてしまうが、最悪でも相打ちは取れるのはかなり美味しい。もし、相打ちになったとしてもシュワルツパンツァーで追撃できるので、結果的にはかなりプラスになるはず。

…といったところを押さえておけば結構戦えるはず。カインはさっきもいった通り接近戦が苦手な方。体力が負けているとき以外は無理して攻める必要はない。相手に反撃のチャンスを与える必要はないのだ。



出かかりをつぶされたとしても…

キチンと弾が出て、反撃できるんだよね


連続技

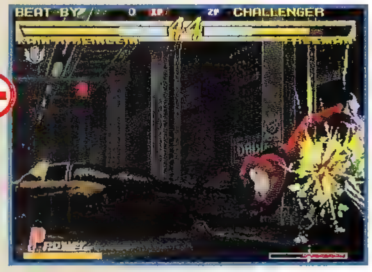
●近距離立ち弱パンチ→遠距離立ち弱キック→キャンセル弱シュワルツパンツァー（orヒムリッシュ・ゼーレ（超必）→強シュワルツランツェ）

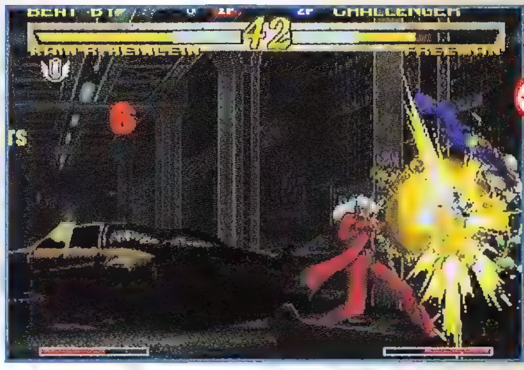
基本的な連続技だが狙う機会は少ない。慌てて入力してしまうと、近距離立ち弱キックが空振りキャンセルしてしまう場合があるので、落ち着いて入力するように気をつけておこう。ちなみにヒムリッシュ・ゼーレがらみの連続技は画面端限定だ。

●（相手画面端）シュワルツモーント→ヒムリッシュ・ゼーレ（潜在）→強シュワルツランツェ

通常投げから大ダメージを奪える連続技。ゲージがない場合は、投げから直接強シュワルツランツェでいい。

注意しておきたいことは、ヒムリッシュ・ゼーレがヒットしている間はヒットストップがかかっているので、シュワルツランツェが非常に出にくいこと。ヒムリッシュ・ゼーレがすべてヒットし終わるまで待ってから、強シュワルツランツェを出すように心掛ければ成功しやすい。

ゲージが2つあれば、シュワルツモーントから…




美味しく潜在版ヒムリッシュ・ゼーレで追い打ちだ

●弱シュワルツランツェ（ブレーキング）→ヒムリッシュ・ゼーレ（超必）（or弱シュワルツパンツァー）→各種追撃

カインが一番狙う頻度の高い連続技といえる。かなり打点が高くても、着地硬直を早めにキャンセルして弱シュワルツランツェを出せばちゃんとつながってくれる。裏まわり小ジャンプ強キックなどから、この連続技を狙っていこう。

●（相手画面端）ジャンプ強キック→コンビネーション上段避け攻撃・C→キャンセルヒムリッシュ・アーテム（超必）→ヒムリッシュゼーレ（超必）→強シュワルツランツェ

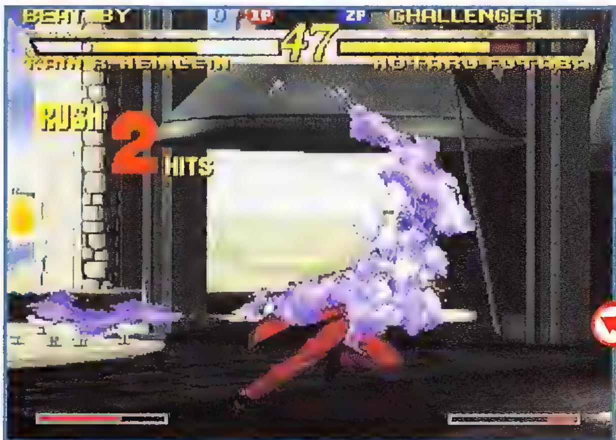
狙う機会は少ないが、決まればかなりの体力を減らすことができる連続技。相手に大きいスキがあった時に、確実に入れていければダメージ効率的にもかなりいい。特に難しいところもないので、できておいて損はない連続技だ。

●しゃがみ弱キック→（疑似キャンセル）シュワルツランツェ（ブレーキング）→シュワルツパンツァー

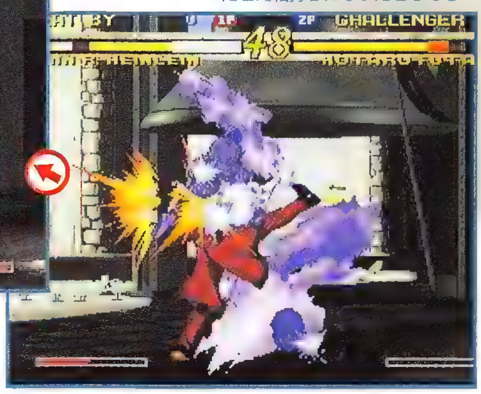
先月号のシステム解析で紹介した「疑似キャンセル」を利用した連続技。入力方法は「↓B↓↑B↓↓B↓AB」とすると成功しやすい。シュワルツランツェは横への判定が短いので、密着近くの距離でしゃがみ弱キックがヒットしなければ届かない。唯一の下段始動の連続技なので、ぜひ練習してできるようになっておこう。この連続技が難しいと感じたら、「しゃがみ弱キック→コンビネーションしゃがみ弱キック・しゃがみ強パンチ」で妥協するのも一つの手だが…。

●弱シュワルツランツェ（相打ち）→弱シュワルツパンツァー

対空に弱シュワルツランツェを使った時は結構相打ちになりやすい。その時は必ず弱シュワルツパンツァーで美味しく追撃しておきたい。結構ありうるシチュエーションなので、忘れないでおこう。



シュワルツパンツァーは確定だぞ！

たとえ相打ちになったとしても…


ストーリーモード解析＆全キャラプロローグ紹介!!



『蒼紅の刃』の数あるモードの中でも、一番の目玉はやっぱり「ストーリーモード」！今回はストーリーモードで使用可能なキャラ全員の闘う理由を一挙公開!!

剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 サムライスピリッツ新章

© SNK 1999 TM

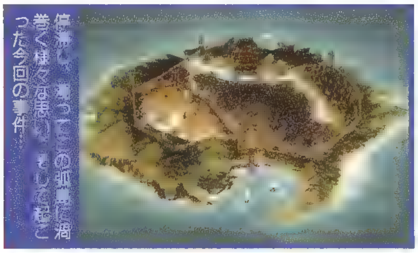
SNK	
業務用MVS	—
家庭用ROM	—
家庭用CD	—
DC	—
PS	発売中／5,800円
	剣劇エンターテイメント

※デュアルショック対応（振動のみ）／ポケットステーション対応



ストーリーモード解説

ストーリーモードでは、隠しキャラも含めて23人のキャラクターをプレイできる。選んだキャラクターによってシナリオの展開が異なり、それぞれが、各々の理由で闘いに身を投じていく。



[illegible]、集ってこの孤島に渦巻く様々な思い、そして起こった今回の事件…

時代背景

今回の全体的な世界観は『アスラ斬魔伝』から20年後の世界ということになっている。時は太平の世に移り、剣の時代は終りを告げようとしていた。

物語がくり広げられる舞台「離天京」はそんな時代の流れに適応できない者たちが、幕府によって集められ管理されている孤島だ。

物語の大きなキーワードとなっている「覇業三刃衆」。彼らは「離天京」という特殊な性質を持つ場を利用し、幕府を滅ぼして「選ばれた者だけの新たな世界」を創ろうと企む者たちである。

朧、九鬼刀馬、命という強大な力を持つ3人によって組織されている「覇業三刃衆」は、その力を持って離天京にあふれている無宿者たちを従え、その場所に国家転覆の足がかりを作りあげていった。

彼らによって離天京は、はじめ幕府が「無宿者たちの社会復帰の場」として考えていたものとは正反対に、「強い者だけが生き残る無法地帯」へと変貌してしまう。

人々は日々を生きるために憎しみ合い、奪い合い、そして殺し合う。覇業三刃衆もまた、離天京に渦巻く憎悪の力を吸収しながら着実に勢力を強大にしていった。

そんな「離天京」に、各々の運命に導かれ集う剣士たち。そして、それぞれのドラマがこの孤島で展開されていくのであった…。

物語

風も無く、
月の光も無い闇夜。
燈・燈・燈・燈。

蝋燭の灯が燈り、闇の中に一つの影が浮かび上がる。
穏やかな顔し、髭を生やした初老の男。
「来たか。」
「はい、朧様。赤眼の男と女がやってきました。」
声のみが闇の中から返ってくる。

すうっと、音も無く初老の男は立ち上がり、
「ついに時が来たか。…では、迎えに行くぞ。」
男は閉じていた双眸を開く。
蝋燭の灯に浮かび上がる紅い瞳。

びゅう。

一陣の風が巻き起こり、そして再び闇が世界を支配する。

数年後、高台から三人の人物が下界を見下ろしている。
ひとりは背の高い帯刀した男。ひとりは白く妖しい女人。
二人に共通するのは紅い瞳。
その二人の背後に、場に似つかわしくない人の良さそうな老人が控えている。

陽の光が紅い眼に反射し怪しく光り、女がつぶやく。
「わたくし達に仇なす者が数名、離天京内に入ったようです。わたくし達の意志を成就させる為の最大の障壁になるであろうとの御告げです。」男は下界を見下ろしたまま声を発する。
「我らが動くことは無い。黙っていても鼠は来る。」

覇業三刃衆によって、太平の世は終りを告げる。
各々の思惑を秘め、戦う者たちが「離天京」に集まり、物語が始まる。

キャラクター別プロローグ紹介



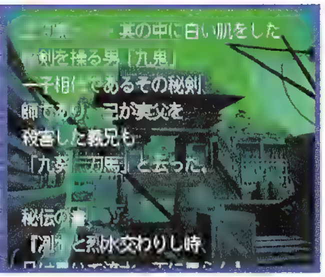
九葵蒼志狼（くきせいしろう）

端正な顔立ち、涼しげな瞳を持った青年。超一流の見切りの達人であり、流れるような太刀筋と秘剣を持つ天才剣士。現在は、亡き父の跡を継ぎ、幕府の隠密剣士として過ごす。実父を殺した義兄の九鬼刀馬と、一子相伝の証しである二つの刀を賭けて闘う宿命にある。



プロローグ

幕府将軍家から隠密剣士へ密命が下った。
[illegible]という[illegible]の調査
その黒幕[illegible]にある[illegible]計画。
[illegible]其の中に白い肌をした剣を操る男「九鬼」
一子相伝であるその秘剣
師であり、己が実父を殺害した義兄も
「九葵刀馬」と云った。
秘伝の書
『冽水と烈水交わりし時、日は翳りて流水、天に見らん』
今でも、[illegible]の意味は分からない。
義兄だった[illegible]は何を知っているのか。
つまらぬ過去を[illegible]する蒼志狼。
宿命に従い斬るだけの事。
「いざ、参る。」
涼しげな瞳をした天才剣士が、
宿命を逆撫でるように[illegible]へ向かう。



数年前に突然姿を消し、秘剣の片方を持ち去った因縁の相手と、このような形で対決できるとは…

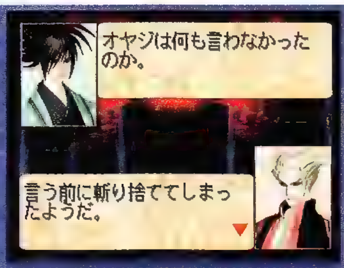

月が冷たく輝いている。その月のイメージが蒼志狼と重なる。ピンと張りつめた緊張感が漂っている



蒼志狼の持つ青い刀の流派「九皇天昇流『天昇冽水』の書。もう一つの「烈水」は刀馬が奪った



激しくぶつかる[illegible]の[illegible]恨み、そしてお互いにしか分からない思いをこめて、決着をつける



親の仇を[illegible]、そして刃の片方を取り戻すべく刀馬に挑む！



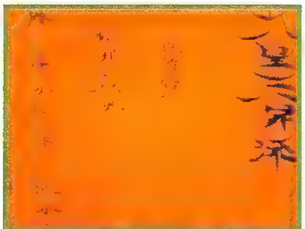
無表情で無口、無愛想な性格らしい。たまに口を開いたと思えば、なかなかキツイことをいう青年だ

九鬼刀馬（くきとうま）

何ごとにも微動だにしない、鋼鉄の意志、冷徹で鋭利・直線的な雰囲気を持つ男。己の力のみを信じ、ひたすら強さを求める。
彼の真の目的は国家転覆や理想郷の実現ではなく、蒼志狼を殺して、その手に持つもう一刀を手にし、一子相伝の証しを手に入れて自らが最強の剣士となることである。



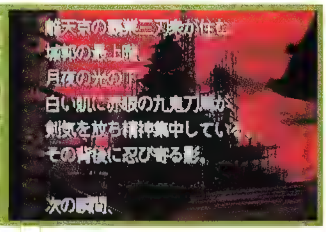




刀馬が義父を殺して手に入れたという刀の流派「九皇天昇流」[illegible]



昔一[illegible]では敵！己の道を邪魔するものは斬る[illegible]



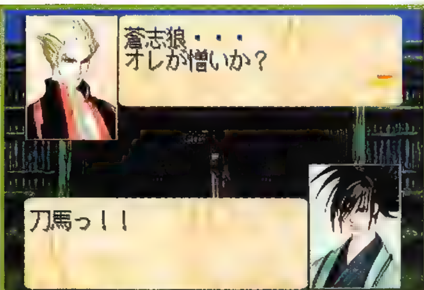
[illegible]つの刀を持つ蒼志狼[illegible]



[illegible]と刀馬を[illegible]



の[illegible]いったいどんな思いなのだろう。

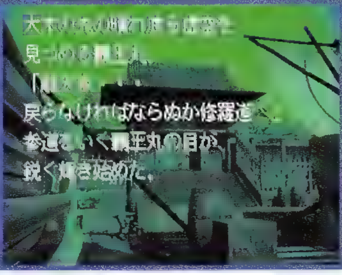


そしていよいよ己の最強の敵、蒼志狼[illegible]

プロローグ

離天京の覇業三刀衆の一人[illegible]
月夜の光の下、白い肌に[illegible]
剣気を放ち精神集中している。
その背後に忍び寄る影。
次の瞬間、烈風のような[illegible]
好々爺の顔の[illegible]
刀馬は表情を微動だに[illegible]
見下ろして[illegible]
「キサマ、[illegible]」
この好々爺の正体は、
刀馬と同じ三刀衆の一人[illegible]
「ふぉふぉふぉ[illegible]
刀馬殿に良い[illegible]」
そう刀馬をいさめて[illegible]
離天京に入ったその[illegible]
皆伝の太刀に隠されていた[illegible]
暁色の輝きを放つ己の[illegible]
義父の実子・蒼志狼が持つ[illegible]本の太刀。
奴なら証文の[illegible]
色素欠乏という[illegible]
強さへの憧れ・秘剣という[illegible]
師である義父を殺す[illegible]
その先に、最強という[illegible]
「蒼志狼…オマエの[illegible]」

覇王丸（はおうまる）



様々な[illegible]を経験し、[illegible]の人物とまでなった覇王丸。彼に「修羅道」とまでいわせる出来事とは…


覇王丸はナコルルの導きにより離天京へと赴く。そこで彼を待つものとはいったい…!?



豪快にして繊細、大胆にして慎重、決して型にはまらない我流の剣を持つ男。剣の世界では、その名を知らぬ者はいなく、「伝説の剣豪」と呼ばれている。

聖霊化したナコルルから啓示された「破滅的危機（カタストロフィー）」を防ぐことと、枯華院から行方不明になった命を連れ戻すために離天京へ向かう。

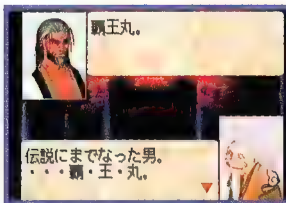
プロローグ

枯華院に続く長い参道の[illegible]にある大木を見上げている。
旧知の少女を感じた気がしたのは[illegible]であった。
懐かしい記憶である。
あの刻より齢を重ね、[illegible]は伝説となっていた。
張り合いのある猛者も、いつしか居なくなっていた。

何処からかあの少女が、[illegible]
…大海の孤島であなたの来るのを待っております。
…その場所で逢いましょう。
風にゆれる木々の[illegible]

一人の娘の面差しが、覇王丸の脳裏をよぎった。
黄昏に消えた女の忘れ形見である。
数年前、忽然と枯華院から姿を消した娘。
名を命と云った。

大木の先の晴れ渡る[illegible]覇王丸。
「[illegible]天京・戻らなければならぬか修羅道へ」
参道をいく覇王丸の目が、鋭く輝きはじめた。



ボスは朧。朧の耳にも覇王丸の[illegible]は届いていたらしい



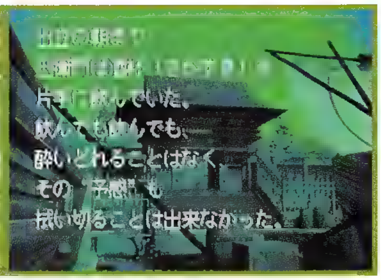
遠い昔、ともに闘ったナコルル。まさかこんな形で再開を果たすなんて…

花房迅衛門（はなふさじんえもん）





[illegible]混乱する迅衛門



[illegible]年の勘が迅衛門を不安にさせる。しかし、彼はゆくしかないのだ

プロローグ

過去に出会いし友が[illegible]
過去に預かりし子が[illegible]
そして、幕府の密命が下る。
御庭番衆・[illegible]目付を務める[illegible]
この[illegible]は密命は唯事ではない[illegible]
全てが離天京に集まりつつ[illegible]
迅衛門に[illegible]

出立の朝まで、[illegible]
飲んでも飲んでも、酔いどれることはなく、
その"予感"[illegible]

蒼志狼が先に門前で待っている。
「……いくぞ、迅衛門」
玄関で草鞋を履きながら、
迅衛門はふと己の信条を思い出した。
「己が生き方は体でしめせ」
ここまでその言葉を[illegible]
悩むこともない。[illegible]
自分の前を歩く蒼志狼の[illegible]
「若頭殿!! 帰った暁には、
某と酒でも酌み交わしましょうぞ!!」

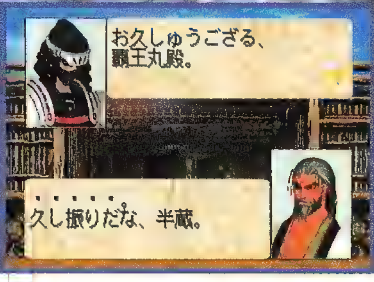
恐持てで武骨、頑固一徹を地でいく典型的な侍で、いぶし銀の渋さを持つ。その堅物さゆえに女性の扱いが苦手である。

また、背が意外に低いことを気にしており、あまり人の横へは並びたがらない。

蒼志狼と同じく隠密剣士の一人で、彼の父と一緒に数多くの死線を乗り越えてきた古参の腕利き隠密剣士である。



[illegible]



20年ぶりの再会。しかし、覇王丸は半蔵の正体に果たして気づいているのだろうか？



満月の夜に浮かびあがる半蔵の影。やっぱり忍者にはこんなシチュエーションがぴったりハマる

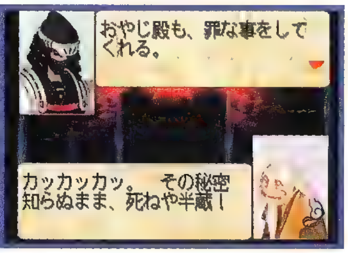
服部半蔵（はっとりはんぞう）



冷静沈着で、数々の忍びの技を使う伊賀最強の忍者。伊賀忍軍の頭領でもあり、その力で幕府を影から支える。実は彼は「服部半蔵」の名を襲名した、服部半蔵の息子、真蔵である。しかし、「服部半蔵」の名を襲名するに相応しい力量をつけた「真蔵」は、よほどの者でない限り、その正体に気づく者はいないという。

プロローグ

月明りに照らし出される[illegible]
時の幕府将軍である公方は[illegible]
その者が現れるのを待っていた
静寂の中、脇にあるロウソクの[illegible]
公方の視線が揺らめく炎へ移る
再び前を向くと、部屋の中央に[illegible]控えていた
立った扇子を凝視する公方の視線の先、
さらに後ろで平伏する影がある
「半蔵か、おまえにしては[illegible]ではないか」
おもわず公方の口から声が漏れる
問い掛ける公方の声に影が応える
忍頭巾から鋭い視線が覗き、
「服部半蔵、御直御用の命により、
只今参上仕りました」
公方が任を伝えると、[illegible]
半蔵の消えた闇を見すえ[illegible]
「あやつめ…歳をくうても昔のままの[illegible]
忍びとは格有るべきか」
半蔵の消えゆく闇は大海にある[illegible]



ボス[illegible]に気づかず、[illegible]の恨みを晴らそうとする



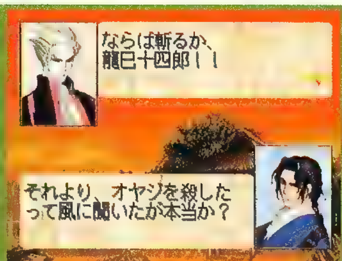
榊銃士浪（さかきじゅうしろう）

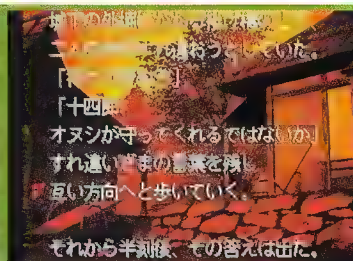
プロローグ

城下の外堀にかかる掛け橋の上で、
ふたりの侍がすれ違おうとしていた
「行けば死ぬぞ」
「十四郎、おぬし[illegible]」
すれ違いざまの[illegible]
それから半刻後、[illegible]
「まて！[illegible]
「これでよい[illegible]
（なぜだ[illegible]
女は、うなされ[illegible]
男が悪夢から醒めて、
その視線の先に[illegible]
「…銃士浪、大丈夫[illegible]
私が天女にでも見えた[illegible]
「…すまん。[illegible]
「あら、[illegible]
「悪いがそいつは、[illegible]
と木陰から[illegible]
「なっ！…待ってて事は[illegible]
問い掛けるサヤに振り向く[illegible]
「立ち止まっちゃいられ[illegible]」
飄々とした後姿をみせ[illegible]
銃士浪は[illegible]



自由奔放で柔軟な思考力と、大胆な的を得た行動力のあるカリスマ性の強い男。飄々としているが、いざという時は、立ち向かう精神と冷静な判断力を兼ね備える。元幕府御庭番裏目付け衆であったが、ある事件がきっかけで幕府を去る。その後、数年間放浪したあと、離天京にある反幕府組織の求心的存在となる。



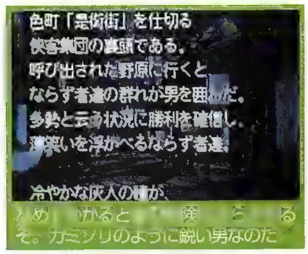


プロローグ

この男、離天京にある色町
「是街街」を仕切る[illegible]の[illegible]である。
呼び出された野原に行くと、[illegible]の群れが男を囲んだ。
多勢と云う状況に勝利を確信し、[illegible]ならず者達。
冷ややかな灰人の瞳が、[illegible]
デジャブゥが灰人を襲う。
…幼少の記憶…異人…[illegible]
…どっちつかず…灰色…[illegible]
…猫に弄られる[illegible]
灰人の中で[illegible]
同時に、凄まじい迅さの逆手居合いが連斬されてゆく。
残ったのは、[illegible]
血の海のなか、息を切らす灰人は、懐から取り出した[illegible]た。
すると乱れた呼吸が、[illegible]
灰人の表情が恍惚へと変わる。[illegible]
狂ったような[illegible]
赤い雨が降る。[illegible]
…至高の赤…赤屑…[illegible]
白い肌の男…己を見下し[illegible]
「[illegible]なッ！」
ギラギラと光るその目には、
もはや目の前の屍の姿など映ってはいなかった。

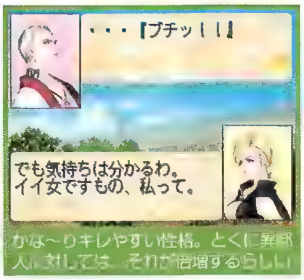
[illegible]坐灰人（かなくらはいと）



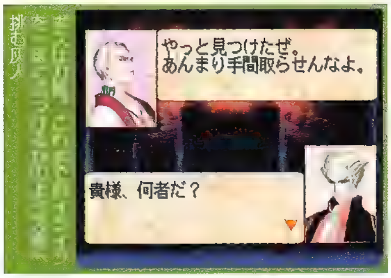


[illegible]そ。カミソリのように鋭い男なのだ

普段はクールにしているが、いつもどこかイラついている印象を受け、内面・外面ともに近寄りがたい雰囲気を持つ。
己の出生に関してのある理由で、不遇の幼年期を過ごした記憶から外国人や異能の者を嫌う。薬物常用者であり、薬を飲むとハイになる。
離天京に住み、色町の用心棒や暗殺を生業としている。



かな〜りキレやすい性格。とくに異邦人に対しては、それが倍増するらしい

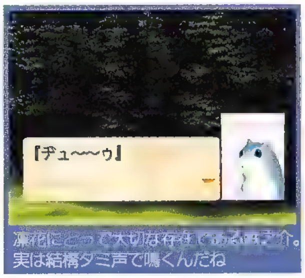


[illegible]挑む灰人

吉野凛花（よしのりんか）



一見物静かで人見知りの激しい少女。話し方もツンケンしたぶっきらぼうな物いいをする。
元武家の息女であったが、現在は離天京内の反幕府組織がある居住区に、気丈にも一人で住んでいる。彼女は、亡き父の意志を受け継ぎ夢想夕雲流を興すため、そして、自分自身のため、組織に加わり覇業三刃衆へ立ち向かう。



凛花にとって大切な存在で[illegible]。
実は結構ダミ声で鳴くんだね



まだまだ幼さが残る[illegible]彼女が精一杯強がっている証拠？

プロローグ

反幕府組織がある[illegible]の一部屋に、
一人と一匹が住んでいる。
吉野凛花と愛猫・[illegible]である。
そもそも、彼女は「三[illegible]」[illegible]
名立たる武家の息女であった。
その父は夢想夕[illegible]という
新剣術を編み出した程の人物であり、
大名有[illegible]の指南役であった。
そんな父が、謀反を企てたとして、命を奪われ、
母は陰謀の犠牲となり[illegible]
離天京で幕府の手により[illegible]
全てを失い生きる屍となっていた[illegible]
この居住区に住む人々に[illegible]
銃士浪とサヤ（沙耶）に[illegible]
恵まれた環境には程遠い[illegible]
人々の澄んだ心が、閉ざした心を[illegible]
此処でない所で生き[illegible]
廃人同様の[illegible]
もう甘えてばかりはいられない。[illegible]
「いつか、今の自分から[illegible]
その時はここから出よう[illegible]の剣と共に。」
己の決めた道に向かって[illegible]

ボスは金。この壁を乗り越えて、もっと強くなれ[illegible]凛花！



六薙夜血（いざなぎやち）



プロローグ

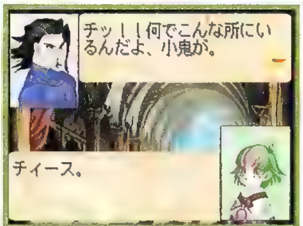
離天京にある[illegible]、その裏路地で二人の[illegible]
「お前は恐ろしい男だ。
そんな得体の知れない[illegible]
「得体が知れない？　な[illegible]」
「とぼけるな[illegible]
奴ら三刃衆なんか[illegible]
やるならキサマ一人[illegible]
その[illegible]
その手に[illegible]
「オマエが嗅ぎ回りするから[illegible]
もう生まれ[illegible]
ゆっくりゆっくりとノ[illegible]
血の海に男の骸が一つ[illegible]
ノコギリ刃の[illegible]

この男、[illegible]
色町中心に自警をする侠客集団の[illegible]
いつも夜血が帰る場所は、
是街町の[illegible]太夫のもとである。

郭の部屋に[illegible]りこむ夜血。
脱ぎ散らかした衣類を一つ[illegible]たたんでいく。
ふいと着衣の袖が濡ってい[illegible]
「ねえ、[illegible]」
那美乃の手に、[illegible]
「ああ、何言ってんだよ、[illegible]」
そう寝返りをうった[illegible]
三刃衆への[illegible]



[illegible]なれると思っていたらしい



[illegible]

残虐非道な行為を己の快楽とし、苦痛や血などに異常な執着心を燃やす男。快楽を満たすために人を殺め、卑怯な手段も彼にとっては喜びでしかなく、そのためにはどんな汚れ仕事でも引き受ける。

普段は離天京内にある色町の用心棒をしている。また、色町に恋人（♂）がいるらしい。


[illegible]はないほどきれいな人だ

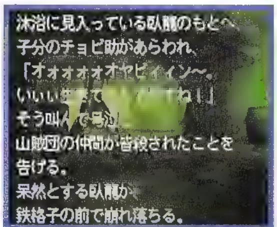
つむじ風の臥龍（かぜ・がりょう）



恐面ながらユーモアで愛嬌のある隻眼隻腕の大男。仲間意識が強く、仁義を重んじ、情にもろい親分肌な性格。日本全国を股にかける山賊団の頭で、その巨体に似合わず、動きは獣のように俊敏で、彼が通ったところには風が渦を巻くところから"つむじ風の臥龍"と呼ばれる。



いかにも[illegible]、運よく皆殺しから逃れられた唯一の生き残り



思いも寄らなかった裏切りに、臥龍ははらわたが煮えくり返る！

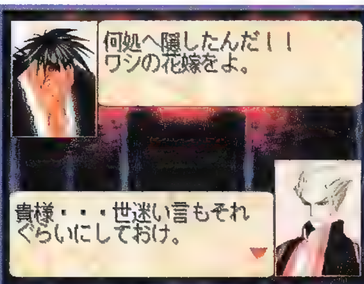
プロローグ

離天京の奥深く、[illegible]
そこに男が一人、[illegible]
日本全域を[illegible]
この男は捕らえられ[illegible]
己と引き換えに、[illegible]
狂暴（いきょう）の[illegible]

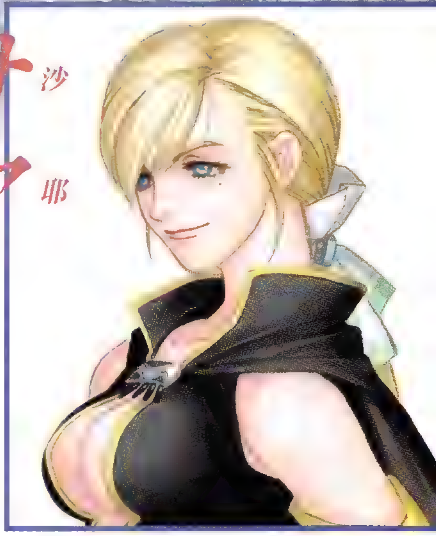
[illegible]のような、[illegible]
だが、ささやかな楽しみが一つだけあった。
それは格子[illegible]
月の光を浴び[illegible]
臥龍の空想では、[illegible]

それに月夜でない時は、[illegible]
白い肌に赤眼の[illegible]
[illegible]

ある月夜の[illegible]
子分のチョビ助があらわれ、
「オォォォ…オヤビィィン～。いいいい…生きてたんでやんすね！」
そう叫んで[illegible]
「外道めが、[illegible]」
失った仲間の[illegible]
これでは、あの[illegible]
「ぬぬぬぬ、[illegible]」
臥龍の勘違いかもしれない。
しかし、[illegible]



ボ[illegible]ているとは知らずに、[illegible]する臥龍。ちょっとあわれかも…？



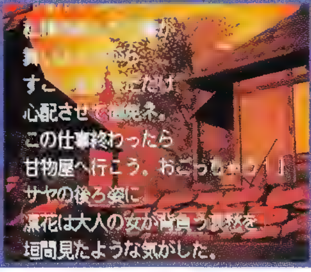
サヤ（沙耶）

モデルのような顔立ち、グラマラスな肢体から強烈な色香を放つ異国の女性暗殺者。二刀の鎌を使い、狙った獲物は逃さないスペシャリストである。

普段は、明朗活発で細かいことは気にしない姉御肌であり、村の人々から慕われている。彼女に暗殺術を教えた義母の命により、「朧」暗殺のため離天京中心へ向かう。



自分の容姿に[illegible]自信がある ご様子。まあ、[illegible]なので文句は ありません



[illegible]の任務は、そんな明るく華やかな女 [illegible]に影をさす内容らしい。

プロローグ

川原で凛花が寝そべっている。
向こうの方から金髪で美しい肢体の女が歩いて来る。
凛花の頭上で[illegible]
「あ〜あ、サヤ（沙耶）[illegible]」
軽く伸びする凛花の横に、しなやかに身を横たえるサヤ。
優しく微笑みかけて。
「ゴメン。起こす気はなかったんだけど。
でも、なんと[illegible]」
寝ぼけ眼を[illegible]
「えっ…サヤが、[illegible]」
美しい青い瞳が川原を[illegible]見つめる。
凛花の返事にも、[illegible]
「ちょっとね…」
[illegible]サヤの表情[illegible]
そっと、凛花が[illegible]
サヤの瞳から涙がつたった。凛花の頭を抱き寄せるサヤ。
「どうかしたの？ …サヤ…なにか辛い事あった？…」
頬をぬぐい立ち上がり、
凛花の側から[illegible]
「なんでもないわ[illegible]
すこし迷ってただけ、心配させて御免ネ。
この仕事が終わったら甘物屋へ行こう。[illegible]」
サヤの後姿に、凛花は大人の女が背負う哀愁を
垣間見たような気がした。



[illegible]の任務の標的であると同時に、彼女の仇でもあったのだ



乱鳳（らんぽう）

親の概念・道徳の概念さえ知らない男の子。大の大人でさえかなわないほど強い。普段は是術街で、妹（血はつながっていない）の眠兎といつも一緒に行動している。空を飛ぶことができる、不思議な少年。



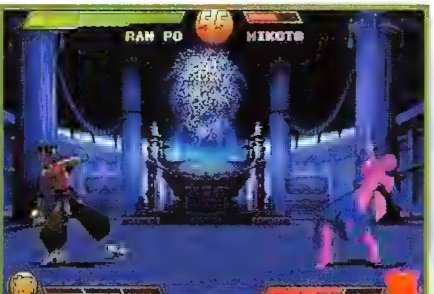
[illegible]腹を立てているのだ



[illegible]

プロローグ

欲望と快楽が[illegible]
この街から多くの[illegible]
その中に「子鬼」[illegible]
「乱鳳」と「眠兎」[illegible]
ろくな教育を[illegible]
生きる為の本能[illegible]
甘く見て[illegible]
その二匹を[illegible]
特に、妹分の「眠兎」はまったく見かけなくなった
片や乱鳳の方は見かけるには、[illegible]
決まった日[illegible]
やはり、今日も定刻に姿を[illegible]
そこら辺のならず者[illegible]
周りをぐるりと見渡して、[illegible]
「一番声が低い奴は、ここ[illegible]」
大人達が一斉に声を振り絞って、
「眠兎ちゃ〜ん、出ておいで[illegible]」
声の[illegible]
最後まで叫び続け[illegible]
夕暮れの空へと乱鳳が消えていく。
乱鳳の眠兎探しの[illegible]





彼女の中に潜む悪魔的部分。物語を進める途中で、命は何度もこの悪魔の自分と対話をする



[illegible]な命。そんな彼女が、[illegible]の世界に身を置かざるを得なくなった原因とは？

命（みこと）



日常は天女のような慈愛の笑みを浮かべ、神秘的な力（巫力）を持つ巫女だが、戦闘時は残忍・悪魔的で妖魔的力を発揮し、命ある者すべてを滅ぼす魔女となる善悪の二面性を持った女性。
　実はアスラと色の子供が成長した姿であり、親の遺伝から紅い瞳を持ち、高い戦闘能力を潜在的に秘めている。



母・色の面影を残す命の美貌。ボス戦の相手はなんと記憶を失った父、幽鬼（アスラ）だ

プロローグ

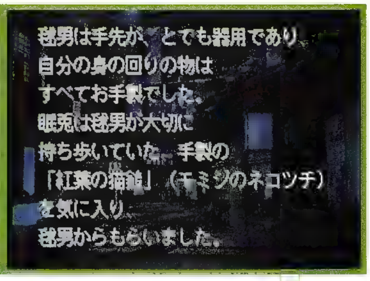
いつも夢に出てくる…[illegible]
「この世の全てを[illegible]せ」
と告げては自分の[illegible]
誰なのですか…
明らかに違っている。この[illegible]
枯華院の皆も、[illegible]
何故なのですか…
そんな時、あらわれた[illegible]
全身に衝撃が流れる[illegible]
信じます…
あなたと旅をして流れ着いた[illegible]
覇業三刃衆・闇の巫女、[illegible]
自分のなかで何かが制御不能になりかかっている[illegible]
恐ろしい…でも、あの人の[illegible]してみせる。
でも…でも…私が私で無くなっていく。
別の自分が私を求めて、[illegible]
…助けて…刀馬様…
…助けて…叔父様…
神秘的な美しい命の[illegible]されていたが、
やがて真紅の眼を見開き、[illegible]な微笑を浮かべて云う。
「オマエは、しばらく眠っておれ。
わらわが世を[illegible]に帰すまではな。」



眠兎（みんと）



[illegible]がこの[illegible]の魅力でもあるんだけど

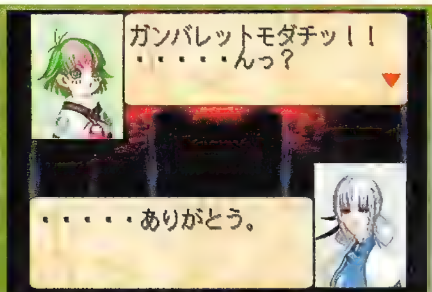


[illegible]さな少女の大冒険のはじまりだ

乱鳳の妹分の女の子。
　自分が生きてきた経験と本能に基づいて行動するため、善悪の判断がつかないといったところは乱鳳と共通する。
　しかし内面は乱鳳と違い、天真爛漫で明るい性格をしている。好奇心が人一倍あり、常識では理解不能な行動と考えをしている。自分が気に入ったものは何であれ、持っていってしまう。

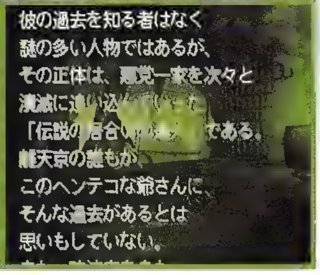
プロローグ

ある日のことでした。
眠兎は街で「毬男」という[illegible]
眠兎は、すっかり[illegible]
毬男は手先が、とても器用であり、
自分の身の回りの物はすべてお手製でした。
眠兎は毬男が大切に持ち歩いていた、
手製の「紅葉の猫槌」を気に入り、毬男からもらいました。
出会ってまもなくの[illegible]
毬男は主人の家に帰るといって
眠兎の前から消えてしまいました。
眠兎は、もう一度毬男に会いたい[illegible]
手掛かりといえば、
「オイラは覇業の一[illegible]している。
命様は、優しくて[illegible]」
という毬男の言葉だけなのでした。
かくして眠兎の[illegible]ことになりました。



[illegible]この直後、命の態度に変化が[illegible]





陀流磨（だるま）



プロローグ

浮世離れした仙[illegible]
乱脈と[illegible]
放浪癖は直ることナ[illegible]
親代わりを務め[illegible]
無類の酒好きである。
しかし、[illegible]
一切[illegible]
ふたりは[illegible]
陀流磨も「大[illegible]
陀流磨の[illegible]である。
小さな木彫りダルマの首飾りを贈っている。
彼の過去を知る者[illegible]ではあるが、
その正体は、悪党一家を次々と[illegible]
「伝説の居合いの達人」である。
離天京の誰もが、このヘンテコな爺さんに
そんな過去があると[illegible]
また、陀流磨[illegible]
ある日、陀流磨[illegible]
離天京が[illegible]
になりつつある事を[illegible]
元凶である三刃衆を成敗するために
伝説の封印を[illegible]

離天京を自由に出入りしている世捨て人で、日本中を放浪している老人「陀流磨」。

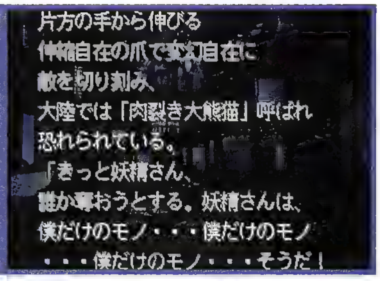


ター・ション・マオ（大熊猫）





[illegible]がつくとやっかいなタイプかも？



異常なまでに一方的なナコルルへの[illegible]強くさせる

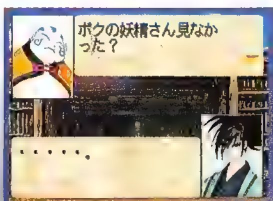
プロローグ

ある日、離天京にある森で、
偶然見てしまった妖精（ナコルル）に一目惚れ。
それ以来、[illegible]
変質的な執念深さ[illegible]
万が一、彼女が[illegible]
勝手に思い込み、
森に入る者を逆恨みしては成敗している。
また、この男が[illegible]
片方の手から伸びる伸縮自在の爪で
変幻自在に敵を切り刻み、
大陸では「肉裂き大熊猫」[illegible]
「きっと妖精さん、[illegible]
妖精さんは、僕だけの[illegible]
僕だけのモノ[illegible]
そうだ！ 彼女は僕に守ってほしいんだ・・・
きっとそうなんだ・・きっと[illegible]
妖精さんはきっと[illegible]
その顔を想像し、[illegible]
ター・ション・マオ[illegible]

大陸（中国）から武者修行に来た武道家。下脹れの顔に線のような細い目、異様に長い右腕など、その特異な風貌は見るものすべてを驚かす。
密入国した離天京そのものが、日本だと思いこんでいる。



ボスは命。勘違いパワーでここまできちゃった？。いったいどんなエンディングが？



会う人ごとにナコルルの情報収集。質問された方はちょっと迷惑？

幽(ゆ)堕(だ)

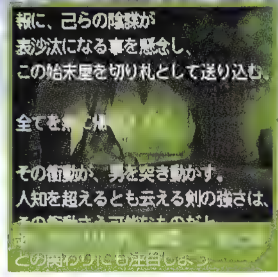


全身を漆黒の衣でつつんだ謎の男。その正体は記憶をなくして、この時代に彷徨っているアスラである。

壊帝ユガとの決着を着けた際に、壮絶な勝利の代償として自ら半身の肉体を失い魂だけとなるが、もう半身の「反面のアスラ」が肉体を還したことにより復活する。強大な力同士の融合による反動と不安定な身体のままで、次元の狭間を越えた衝動とで、すべての記憶を失ってしまう。

そのため、「七つの古代武器」の眠る掌の印は、革手袋で使えなくなっている。





…との関わりにも注目しよう

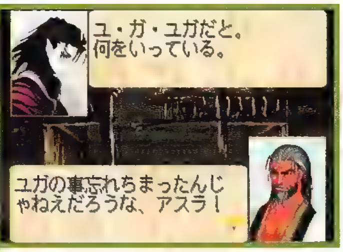
プロローグ

闇の中…[illegible]
ここは何処だ…[illegible]
わからない…[illegible]
離天京に向う…[illegible]
この時代を彷徨っている…[illegible]
[illegible]
その雄[illegible]
[illegible]
将軍家の[illegible]
だが、離天京[illegible]
御庭番と[illegible]
己らの陰謀が表沙汰になる[illegible]
この始末屋を切り札として[illegible]

全てを無に帰す――

その衝動が男を突き動かす。
人知を超えるとも云える剣の強さは、
その衝動さえ[illegible]

離天京に突いた時に、[illegible]
あるのは、[illegible]
離天京の一掃という[illegible]「[illegible]の死神」
が、今その地に[illegible]



ボスは命。ボス戦までの間に、遠い記憶の自分との対話など、アスラを包むシーンが多数

無(む)限(げん)示(じ)



離天京内の森の中にあるという、美しい花畑に住んでいる男。美しいものを愛し、その中でも特に蝶を気に入っている。離天京では嘘のようで本当に実在する人物。

戦闘時には、怒り猛り暴れ狂う人間核弾頭であり、恐ろしいくらいに打たれ強く、超タフである。



自分の[illegible]醜い姿が[illegible]することも。[illegible]毛嫌いする様子。相手によっては斬ることも


殺人[illegible]すける、ものすごい形相…。一体何が彼をこんな姿にしたのだろう

プロローグ

離天京に怪奇な噂が流れる。
背中に蝶の刺青を入れている男の噂。
夜な夜な街を徘徊し、[illegible]は、
人々を恐怖のどん底におとしめている。

その男の名は「無限示」といった。
知能は人並みにある様だが、
精神は破綻してしまった狂人である。

幼少の頃から、
美に対して異常な[illegible]
その特徴的な[illegible]

襲われ奇跡的に助かった[illegible]
猛り暴れ狂う様は、[illegible]
また、恐ろしいくらいに[illegible]
斬れども斬れども向ってきたと云う。

今宵も、無限示の徘徊は[illegible]



ボスは命。エンディングでは彼の精神を崩壊した悲しい出来事や、蝶を愛でる理由が流れる

ゴロツキ



悪の巣窟といわれる街、是街街。乱鳳などの「小鬼（こおに）」や灰人が率いる「屍媚党（しびと）」と並び、その街の人々でさえ避けて通りたくなるような鼻つまみ者。

プロローグ

離天京にいるゴロツキの一人。
「侍が何ぞえ！　三刃衆がどないしたんじゃい！
わしらゴロ[illegible]」
誰も聞いてはいないが、
ひとりのゴロツキが走り出す…。



ゴロツキたち全員の背中に見られる刺青。これは彼らの誇り？



ボス[illegible]ここまでたどり着けたら拍手を贈りたい

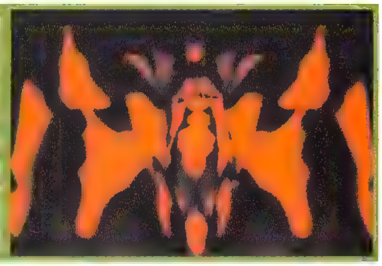
朧衆（おぼろしゅう）



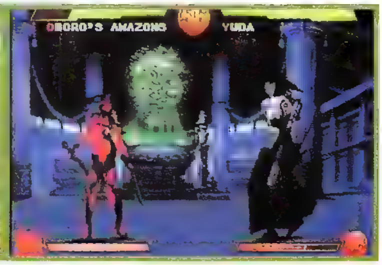
朧に仕え、普段は巫女として天幻城（三刃衆の城）で生活している。しかし、一声朧の命令がくだると、恐ろしくも美しい暗殺集団へと変貌をとげる。

プロローグ

幕府の[illegible]
「[illegible]様[illegible]
必ず、[illegible]
好[illegible]
「[illegible]の衆[illegible]
役目を成就した暁には、ワシの腹心として褒美もつかわす。
心して[illegible]
[illegible]の本[illegible]



[illegible]



[illegible]

伊賀忍軍（いがにんぐん）



服部半蔵が率いる忍者部隊の中でも、最強といわれている忍びの集団。個々に戦闘能力が高く、幕府を影で支えている者たちである。

プロローグ

服部半蔵が率いる[illegible]
「半蔵様が、行くまでもございませぬ。
ここは[illegible]」
半蔵が[illegible]
「伊賀頭領として、これほど心強き言葉はないぞ。
着いて参れ[illegible]
結束を更に深めた[illegible]



頭領に忠実な[illegible]となく、影となって仕事をこなす

ボスは朧。半蔵の手をわずらわすことなく、立派に[illegible]の根源を倒すことができるか!?



お侍（さむらい）

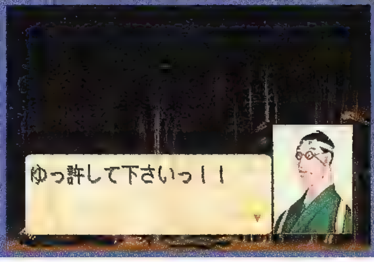


幕府が政策として牢人街（離天京）を築きはじめた時より、管理運営のために孤島の勤務を申しつけられてきた。

彼らは愛する家族からも何年も引き離されてなお、幕府のために日夜頑張って働いているのだ。

プロローグ

風雲急を告げる離天京、その中にいる有象のひとり。
「あ～ぁ、痛いだろうなぁ、戦わないと給金でないしなぁ。
…幕府も人使い荒いよなぁ。
…仕方ない、家族のためだ。
みんな、お父さんがんばるからね！」
この男、そう云って消えてゆくものの、はてさて、どうなる事やら…



会話シーンにたまに顔を出すお侍。しかしいつもこのように情けない姿ばかり。

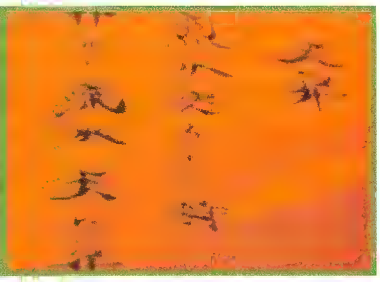


九皇蒼志狼（くのうせいしろう）



九皇天昇流（二刀流）を正式に継承した九葵蒼志狼。







プロローグ

転昇冽水

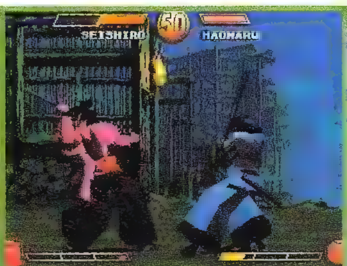
天より降りし雨つぶ…
流水、流れ着くところ…
即ちこれ真理なり。
されど天より雨つぶ…
これも又、真理なり。

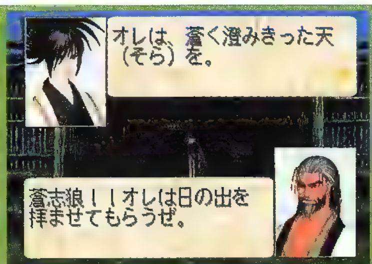
転昇烈水

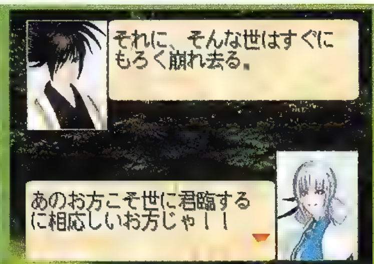
天より降りし雨つぶ…地に落ちて流水と成る。
流水、流れ着くところ…激流の烈水。
即ちこれ真理なり。
されど、天より月が昇る…
激流勢い失せついに絶えん。
これも又、真理なり。

天昇

冽水と烈水交わりしとき、
日は昇りて流水、天に昇らん。







物語の重要人物



右が「[illegible]（[illegible]）」、左が「禁滅槍（きんめつそう）」。異国の刀らしい



これが朧の素顔!? 雰囲気が[illegible]らり[illegible]一変[illegible]まさに「怪老人」

朧（おぼろ）



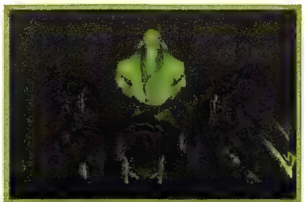
妖刀や魔剣といった呪われた武具を、変幻自在の妖術「活鏡の法」で様々な幽鬼の姿を創り出し闘う。その時本体である「朧」はいないが、精神的につながっているため、幽鬼が傷つくとその本体である「朧」も傷つく。

表向きは何気ない好印象を装う好々爺。しかし、[illegible]の顔は毛が逆立ち、[illegible]えも変貌する怪物ま[illegible]怪老人。だが、その[illegible]知る者は少なく、「朧」と呼ばれている。即身成仏の意志を直接継ぎ、20年の[illegible]月を掛け、此度の国家[illegible]覆・武神国家実現を企てる。

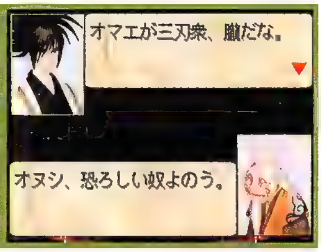
かつては服部半蔵と並び評価される程の忍者だったが、その半蔵との対決に[illegible]れ、一族からも切り捨てられ、一度は影の世界から[illegible]

[illegible]いていたが、復讐心によって[illegible]世界各国を巡って[illegible]入れた呪われた武[illegible]へと[illegible]

[illegible]の計画は、[illegible]であり「[illegible]」と[illegible]するため[illegible]となった大師の意志を引き継いで、国家を[illegible]し新たな武神国家を設[illegible]である。[illegible]は、半蔵から受け[illegible]ための復[illegible]である。



美しき暗殺集団たちが朧を囲む。彼女たちは盲目的なほど、朧に忠実だ



[illegible]が[illegible]の前さんだ[illegible]

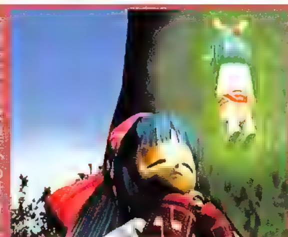
ナコルル



大自然と共に生き、その自然を守るために自らの魂を自然と一体化させて、「聖霊」となる。

この時代に訪れる破滅的危機を防ぐため、時代（時間）を越えて、すべてのキャラクターに啓示・助力を求める「光の巫女」的存在となる。

[illegible]また、離天京内では、即身成仏のかけた呪術的封印によって、本来の姿をとることができず、小さな姿となり、[illegible]



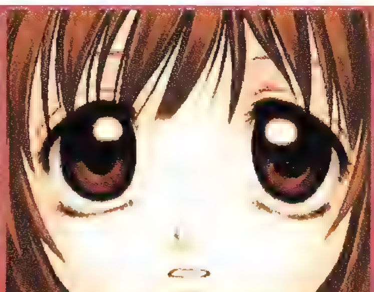
[illegible]に闘うナコルル

リムルル



大自然を守るために、氷の妖精「コンル」とともに闘うアイヌの巫女にして戦士。

この時代に訪れる破滅的危機を防ぐことのできる「光の巫女」としての力を持ったため、20年前のある日、慈限大師の計略によって、離天京に誘い出され、コンルとともに捕らえられ、封印されてしまう（慈限大師[illegible]は、武神国家計画の妨げとなる「光の巫女」の存在を[illegible]）。[illegible]リムルルはコンルと[illegible]れ、[illegible]の時代まで時間（とき）[illegible]



[illegible]



頂上決戦 最強ファイターズ

SAIKYOU FIGHTERS

SNK VS. CAPCOM ™

頂上決戦　最強ファイターズ SNK vs. CAPCOM

本編が非常によくできているうえに、ミニゲームやおまけ＆隠し要素がとっても豊富なこのゲーム。今回は、残りの隠しキャラの出現法や隠しキャラの技表、隠し技、おまけ＆隠し要素、ミニゲームの紹介などなど、このゲームをもっと楽しめるネタを一挙に紹介してしまうぞ！

SNK
家庭用ROM 家庭用CD DC PS NP
発売中／4,300円
32M 格闘アクション

※「激突カードファイターズ」と連動、DC版「SNK VS. CAPCOM（仮）」と連動予定。

隠しキャラ出現法紹介

このゲームの隠しキャラの出現法には、先月号でも紹介した『激突カードファイターズ』で全300枚のカードを揃えたデータをこのソフトに送信するという方法がある。しかし、それとは別の、このソフトのみでも出現させる方法があるのだ。ここではそのやり方について紹介する。

隠しキャラ出現法　その2

このゲームを最後までクリアすると、左下写真のようにスタッフロールのあと9等分されたパネルが表示される。ゲームの難易度設定、ライバルキャラとの勝敗などの条件（右の表を参照）によりパネルが何枚か破壊され、一部隠しキャラのシルエットが見えるようになる。

何回かクリアして9枚のパネルをすべて破壊すれば、映っているそのキャラの正体が明らかになり、プレイキャラとして使用可能となるのだ。SNKのキャラを使用してゲームをクリアした場合は、パネルの隠しキャラがSNKのキャラになり、同様にカプコンのキャラを使用してゲームをクリアすれば、パネルの隠しキャラはカプコンのキャラとなる。

なお、隠しキャラの登場順は段階がある。まずはじめは1段階目のユリ、豪鬼を出現させなければならない。この2人が登場したあとに2段階目のキャラが登場するのだ。

パネルが破壊できなかった場合や、全隠しキャラ出現後はこの演出はない。また、ステージセレクトを用いた場合も同様である。

パネル破壊個数

	ビギナー	イージー	ノーマル	ハード	ベリーハード	ゲーマー
ライバル敗戦後クリア	なし	なし	1枚	2枚	3枚	5枚
ライバル撃破後クリア	2枚	3枚	4枚	5枚	6枚	8枚

※ノーコンティニュークリアでさらに＋1枚。「なし」に該当する状況でも、ノーコンティニューの場合は＋1され、パネルを1枚破壊できる。トーナメントでライバル戦に勝利すると、ボスが隠しボスの「ツキノヨルオロチノチニクルフイオリ」「殺意の波動に目覚めたリュウ」になる。彼らを倒してクリアした場合、負けてクリアした場合よりも多くのパネルを破壊できる。



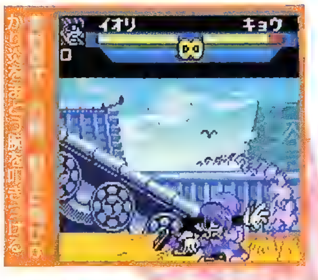
「トーナメント」をクリアすると法則に従ってパネルが破壊されていく

隠しキャラの登場順

	SNKキャラを使用してクリア	カプコンキャラを使用してクリア	備考
1段階目	ユリ	豪鬼	
2段階目	あかり	バレッタ	MAXパネル破壊数－1が、この段階のMAXパネル破壊数になる。
3段階目	ギース	ベガ	MAXパネル破壊数－2が、この段階のMAXパネル破壊数になる。
4段階目	ツキノヨルオロチノチニクルフイオリ	殺意の波動に目覚めたリュウ	MAXパネル破壊数－3が、この段階のMAXパネル破壊数になる。

※技コマンドはすべて自キャラが右向き時のものです。

特殊技	外式・夢弾き	➡+A・A
	外式・百合折り	ジャンプ中に⬅+B
	外式・轟斧 陰"死神"	➡+B
投げ技	逆剥ぎ	投げ間合いで➡or⬅+A
	逆逆剥ぎ	投げ間合いで➡or⬅+B
必殺技	百式・鬼焼き	➡⬇↘+A（短or長）
	弐百拾弐式・琴月 陰	➡↘⬇↙⬅+B（短or長）
	百弐拾七式・葵花	⬇↙⬅+A（短or長）3回連続入力
	百八式・闇払い	⬇↘➡+A（短or長）
	参拾壱式・爪櫛	➡⬇↘+B（短or長）
	屑風	投げ間合いで➡↘⬇↙⬅➡+A
	屑風（投げミス）	投げ間合い外で➡↘⬇↙⬅➡+A
超必殺技	禁千弐百拾壱式・八稚女LV1	⬇↘➡↘⬇↙⬅+A
	禁千弐百拾壱式・八稚女LV2	⬇↘➡↘⬇↙⬅+A
	裏百八式・八酒杯LV1	⬇↙⬅↙⬇↘➡+A（ため可能）
	裏百八式・八酒杯LV2	⬇↙⬅↙⬇↘➡+A（ため可能）





ついにオロチの血を暴走させた庵 オススメは「八稚女」!!

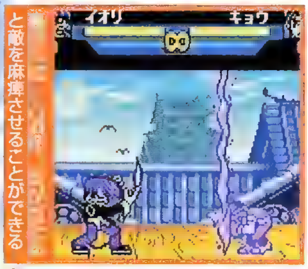
ツキノヨル オロチノチニ クルフイオリ

『KOF』シリーズに登場。自らの体に流れるオロチの血が、暴走を起こしてしまったバージョンの庵。イッちゃっている外見がかなり怖い。所有する技は通常版の庵とまったく同じ。庵を使っていた人はまったく同じ戦法で闘うことが可能だ。ただし、かなり強力なキャラなので、友達との対戦ではあまり使いすぎない方がいいかも…。

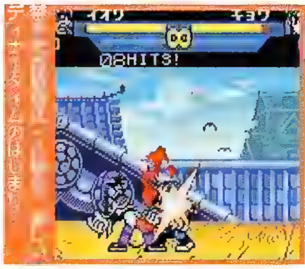
「鬼焼き」は、おなじみの腕から炎を出しつつ回転しながらジャンプする対空技。出始めに無敵時間があるのでうまく使おう。

「爪櫛」は、攻撃をしつつ相手方向に移動できるので、この技で相手に密着したあとはすかさず、連続技に移行しよう。

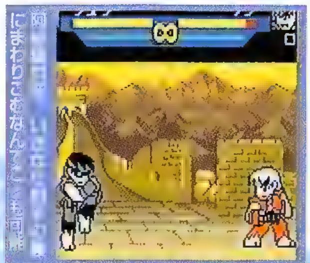
そしてやっぱり庵といえばこの技、「八稚女」を使わないわけにはいきますまい。もちろん威力は強力！ うまく使って彼の味を存分に引き出してやろう！



…と敵を麻痺させることができる



…ムのはじまり…


…にまわりこむなんてことも可能



殺意の波動＋リュウ＝恐るべき殺戮者!! 「瞬獄殺」で相手を秒殺！

殺意の波動に目覚めたリュウ

特殊技	正中線二段突き	➡+A
	上段足刀蹴り	➡+B
投げ技	背負い投げ	投げ間合いで➡or⬅+A
	巴投げ	投げ間合いで➡or⬅+B
必殺技	波動拳	⬇↘➡+A（短or長）
	昇龍拳	➡⬇↘+A（短or長）
	竜巻旋風脚	⬇↙⬅+B（短or長）
	空中竜巻旋風脚	空中で⬇↙⬅+B（短or長）
	灼熱波動拳	⬅↙⬇↘➡+A（短or長）
	阿修羅閃空A	⬅↙⬇+A
	阿修羅閃空B	⬅↙⬇+B
	阿修羅閃空C	➡↘⬇+A
	阿修羅閃空D	➡↘⬇+B
超必殺技	真空波動拳LV1	⬇↘➡⬇↘➡+A
	真空波動拳LV2	⬇↘➡⬇↘➡+A
	真空竜巻旋風脚LV1	⬇↙⬅⬇↙⬅+B
	真空竜巻旋風脚LV2	⬇↙⬅⬇↙⬅+B
	瞬獄殺（LV2のみ）	⬅ため➡⬅➡+A
	滅殺豪昇龍LV1	⬇↘➡⬇↘+B
	滅殺豪昇龍LV2	⬇↘➡⬇↘+B

「ストリートファイター」シリーズに登場。自らに眠る恐るべき力、殺意の波動に目覚めてしまったバージョンのリュウ。

「阿修羅閃空」は、高速で別の場所にする移動技。コマンドとA、Bの使い分けで4つの決められた場所に、相手の体を通り抜けて移動する。

「瞬獄殺」は、相手をつかんだと思ったら、あっという間に体力を削り取る、まさに一撃必殺の威力を持つ大技。LV2でしか使用できない。

「滅殺豪昇龍」は、3回連続で昇龍拳を放つ技。3回目の昇龍が一番威力が高い。



…いく鬼のような技だ



…する恐るべき威力の波動拳



お兄ちゃんだけ出てずるい
「百烈びんた」で
お仕置きッチよ!!

ユリ・サカザキ

特殊技?	燕翼	➡+B
投げ技?	鬼はりて	投げ間合いで➡+⬅+A
	さいれんと投げ	投げ間合いで➡+⬅+B
	燕落とし	ジャンプ中に投げ間合いで⬆以外+AかB
必殺技?	虎煌拳	⬇↘➡+A（短or長）
	雷煌拳	⬇↘➡+B（短or長）
	砕破	⬇↙⬅+A（短or長）
	百烈びんた	⬇↙⬅+B（短or長）
超必殺技?	飛燕鳳凰脚ＬＶ１	⬇↘➡↘⬇↙⬅+B
	飛燕鳳凰脚ＬＶ２	⬇↘➡↘⬇↙⬅+B
	覇王翔吼拳ＬＶ１	➡⬅↙⬇↘➡+A
	覇王翔吼拳ＬＶ２	➡⬅↙⬇↘➡+A
	飛燕烈吼ＬＶ１	⬇↘➡⬇↘➡+B
	飛燕烈吼ＬＶ２	⬇↘➡⬇↘➡+B

『龍虎の拳』シリーズに登場する、リョウの妹の天真爛漫な空手少女。

「燕翼」はいわゆるヒップアタック。男ならぜひ食らってみたい技（?）。

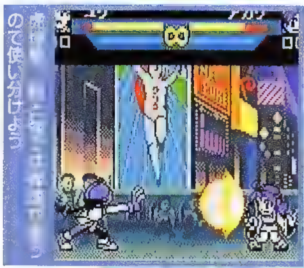
「雷煌拳」は垂直に飛び上がって相手方向斜め下に気の塊を撃ち出す技。敵を足止めする際に使えるぞ。

「砕破」は斜め上方に気のバリアのようなものを撃ち出す技。無敵時間があるので対空技になる。

「覇王翔吼拳」は強力な飛び道具だが、隙が大きい。さらに密着して使うとあまりダメージを与えられない。

「飛燕鳳凰脚」は両脚で交互に相手を蹴りつつどんどん上昇し、画面上部に達したところで最後は思いっきり地面に叩きつける技。全部ヒットすると25ヒットにもなるので、機会があったらどんどん決めていこう。

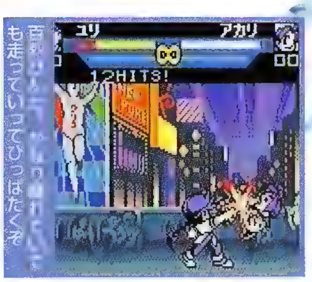
「飛燕烈吼」はユリちょうアッパーを5回連続で叩きこむ技。ガードされるとピンチ。



[illegible]ので使い分けよう



[illegible]を叩きのめす!



[illegible]も走っていってひっぱたくぞ



ついに拳を極めし者出現
どんな相手も「瞬獄殺」で
一撃ＫＯ!

豪鬼



瞬獄殺。一瞬で地獄を見られる恐怖の攻撃力



[illegible]れた波動で[illegible]

『ストリートファイター』シリーズに登場する「拳を極めし者」の異名を持つ男。ウリはやはり脅威の攻撃力を誇る「瞬獄殺」か。

「天魔空刃脚」はジャンプ中に出せる、空中から斜め下に蹴り降りる技。前方にジャンプした時しか使えないので気をつけよう。

「斬空波動拳」は空中でコマンドを入れることにより、斜め下方に気を撃ち出す。

特殊技?	頭蓋破骨	➡+A
	旋風脚	➡+B
	天魔空刃脚	空中で⬇+B
	前方転身	⬇↙⬅+A（短or長）
投げ技?	背負い投げ	投げ間合いで➡or⬅+A
	巴投げ	投げ間合いで➡or⬅+B
必殺技	豪波動拳	⬇↘➡+A（短or長）
	豪昇龍拳	➡⬇↘+A（短or長）
	竜巻斬空脚	⬇↙⬅+B（短or長）
	空中竜巻斬空脚	空中で⬇↙⬅+B（短or長）
	灼熱波動拳	➡↘⬇↙⬅+A（短or長）
	斬空波動拳	空中で⬇↘➡+A（短or長）
	阿修羅閃空ＢＬ	⬅↙⬇+A（後長）
	阿修羅閃空ＢＳ	⬅↙⬇+B（後短）
	阿修羅閃空ＦＬ	➡↘⬇+A（前長）
	阿修羅閃空ＦＳ	➡↘⬇+B（前短）
	百鬼豪斬	⬇↘➡↗+A
	百鬼豪砕	⬇↘➡↗+A後、相手付近で➡or⬅A
	百鬼豪衝	⬇↘➡↗+A後、A
	百鬼豪墜	⬇↘➡↗+A後、相手付近で➡or⬅B
	百鬼豪尖	⬇↘➡↗+A後、B
超必殺技?	瞬獄殺（ＬＶ２のみ）	⬅ため➡⬅➡+A
	滅殺豪波動ＬＶ１	➡↘⬇↙⬅➡↘⬇↙⬅+A
	滅殺豪波動ＬＶ２	➡↘⬇↙⬅➡↘⬇↙⬅+A
	天魔豪斬空ＬＶ１	空中で⬇↘➡⬇↘➡+A
	天魔豪斬空ＬＶ２	空中で⬇↘➡⬇↘➡+A
	滅殺豪昇龍ＬＶ１	⬇↘➡⬇↘+A
	滅殺豪昇龍ＬＶ２	⬇↘➡⬇↘+A

「百鬼豪斬」は回転ジャンプで相手に近づき、着地と同時に足払いを決める技。その他の百鬼系も回転ジャンプから色々な技に発展するタイプの技だ。使い分けて相手を混乱させよう。

「天魔豪斬空」はジャンプ中に斜め下方に連続ヒットする強力な気を撃ち出す技。

「滅殺豪昇龍」は3回連続で豪昇龍拳を放つ。「天魔豪斬空」のコマンドが間に合わないとこの技が出てしまったりする。



滅殺豪波動。連続ヒットで敵を打ちのめそう

一条あかり



[illegible]	符呪・唱閃	←＋A
	明流・踏みつけ	ジャンプ中↓＋B
	明流・薪割り	→＋A
[illegible]	符呪・零閃	投げ間合いで→or←＋A or B
	天文・墜つる宿曜	ジャンプ中に投げ間合いで↑以外＋A
[illegible]	式神・天空	↓↘→＋A（短or長）
	劾鬼・泥田坊1	→↓↘＋A
	劾鬼・泥田坊2	→↓↘＋B
	明流・鞠転げ1	泥田坊接地後A押しっぱなし
	明流・鞠転げ2	泥田坊接地後B押しっぱなし
	劾鬼姫	投げ間合いで→↘↓↙←＋A
	劾鬼・清姫（投げミス）	投げ間合い外で→↘↓↙←＋A
	代わり人形	→↘↓↙←＋B
	天文・星の巡り	↓↑＋B
	天文・掲げし北辰	天文・星の巡り後↓↑＋B
	天文・転ずる北斗	天文・星の巡り後↓↑＋A
[illegible]	式神・六合LV1	↓↙←↙→＋Aため押し
	式神・六合LV2	↓↙←↙→＋Aため押し
	劾鬼・百鬼夜行LV1	↓↙←↓↙←＋A
	劾鬼・百鬼夜行LV2	↓↙←↓↙←＋A



中に入れて[illegible]

『月華の剣士』シリーズに登場する、関西弁がキュートな陰陽師。
「劾鬼・泥田坊」は地面に消えた後、画面側面から登場する巨大妖怪の口の中から現れて攻撃。
「代わり人形」は敵が攻撃してきた際に人形を残して脱出、本人は画面上部から出現して攻撃する変わり身の術。
「天文・星の巡り」は回転しながらジャンプして攻撃する技。この技からさらに「天文・掲げし北辰」「天文・転ずる北斗」に移行できる。ちょっと遅めに出すのがコツ。



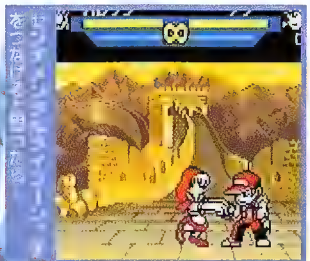
[illegible]



[illegible]神・六合。巨大なムカデのような式神が敵を飲みこんで攻撃

バレッタ




[illegible]

『ヴァンパイア』シリーズに登場する、可愛らしい外見とは正反対の、おっそろしい性格をした赤頭巾少女。
「スマイル&ミサイル」は手に持ったカゴからミサイルを取り出し、相手に向けて発射する技。彼女はこの他にも体のあちこちに銃や爆弾を隠し持っている…。
「シャイネス&ストライク」はカゴ（？）を振りまわして勢いをつけてから相手にぶち当てる技。ためも可能で、Aボタンを押し続けて威力をあげることができる。
「アップルフォーユー」はいきなり手榴弾を敵に手渡しして爆発させる技。

[illegible]	スタンプルブレード	←or→＋A
	サプライズ&ホップ	←or→＋B
	マリス&マイン	↘＋B
	テルミーホワイ	↓↘→＋B
[illegible]	ホールド&カット	投げ間合いで→or←＋A or B
	キャッチ&カット	ジャンプ中に投げ間合いで↑以外＋A or B
[illegible]	スマイル&ミサイル	←ため→＋A（短or長）
	スマイル&ミサイル下段	←ため→＋B（短or長）
	チアー&ファイアー	→↓↘＋A（短or長）
	ハッピー&ミサイル	↓ため↑＋A（短or長）
	シャイネス&ストライク	↓↙←＋A（ため押し可）
	センチメンタルタイフーン	投げ間合いで→↘↓↙←＋A
	センチメンタルタイフーン（投げミス）	投げ間合い外で→↘↓↙←＋A
[illegible]	クールハンティングLV1	↓↘→↓↘→＋A
	クールハンティングLV2	↓↘→↓↘→＋A
	アップルフォーユーLV1	投げ間合いで↓↙←↓↙←＋B
	アップルフォーユーLV1（投げミス）	投げ間合い外で↓↙←↓↙←＋B
	アップルフォーユーLV2	投げ間合いで↓↙←↓↙←＋B
	アップルフォーユーLV2（投げミス）	投げ間合い外で↓↙←↓↙←＋B
	ビューティフルメモリーLV1	↓↘→↓↘→＋B
	ビューティフルメモリーLV2	↓↘→↓↘→＋B



[illegible]く色々なことが起こる[illegible]技



[illegible]（？）を召喚して敵にビームを放つ荒技

SNKを代表する悪の親玉 必殺「レイジングストーム」でザコは一掃!!

ギース・ハワード





飛燕失脚	➡＋A
虎殺掌	投げ間合いで➡or⬅＋A
虎殺投げ	投げ間合いで➡or⬅＋B
烈風拳	⬇↙⬅＋A（短）
ダブル烈風拳	⬇↙⬅＋A（長）
邪影拳	⬅ため➡＋B（短or長）
上段当て身投げ	⬅↙⬇↘➡＋A
中段当て身投げ	⬅↙⬇↘➡＋B
真空投げ	投げ間合いでレバー1回転＋A
真空投げ（投げミス）	投げ間合い外でレバー1回転＋A
レイジングストームLV1	↙➡↘⬇↙⬅↘＋A
レイジングストームLV2	↙➡↘⬇↙⬅↘＋A
羅生門LV1	投げ間合いでレバー1回転＋B
羅生門LV1（投げミス）	投げ間合い外でレバー1回転＋B
羅生門LV2	投げ間合いでレバー1回転＋B
羅生門LV2（投げミス）	投げ間合い外でレバー1回転＋B

『餓狼伝説』シリーズに登場。SNKを代表する悪の親玉で、今大会の黒幕の1人でもある。

「飛燕失脚」は敵に飛びこみで手刀を当てる技。そこそこリーチがある。

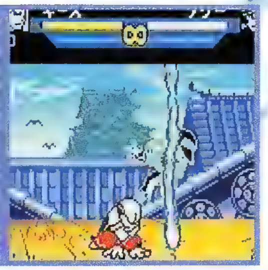
「烈風拳」は地面をはって画面端まで進む飛び道具。強で撃つと「ダブル烈風拳」になる。

「邪影拳」は相手に向かって走っていき、気を連続で叩きこむ技。

「上段当て身投げ」は上段攻撃を待ち構えて、攻撃がきたらつかみとって相手を地面に叩きつける。相手の行動を読む力が必要になるぞ。同様の内容で「中段当て身投げ」もある。ギース使いならうまく決めていきたい。

「真空投げ」はほとんど敵に手をふれずに遠くへ放り投げる技。見た目は結構カッコイイぞ。

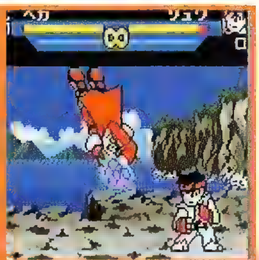




カプコンの悪の帝王！「サイコクラッシャー」ですべてを打ち砕け!!

ベガ





デッドリースルー	投げ間合いで➡or⬅＋A or B
サイコショット	⬅ため➡＋A（短or長）
ダブルニープレス	⬅ため➡＋B（短or長）
ヘッドプレス	⬇ため⬆＋B
サマーソルトスカルダイバー1（ジャンプ）	⬇ため⬆＋A
サマーソルトスカルダイバー1（追加）	サマーソルトスカルダイバー1ジャンプ中にA
サマーソルトスカルダイバー2	ヘッドプレスヒット後にA
ベガワープA	➡⬇↘＋A
ベガワープB	➡⬇↘＋B
ベガワープC	⬅⬇↙＋A
ベガワープD	⬅⬇↙＋B
ニープレスナイトメアLV1	⬅ため➡⬅➡＋B
ニープレスナイトメアLV2	⬅ため➡⬅➡＋B
サイコクラッシャーLV1	⬅ため➡⬅➡＋A
サイコクラッシャーLV2	⬅ため➡⬅➡＋A

『ストリートファイター』シリーズに登場。カプコンを代表する悪の親玉であり、今大会の黒幕の1人。

「サイコショット」は大きな気の弾を敵に放つ技。弱と強では弾のスピードが違うので使い分けが重要になるぞ。

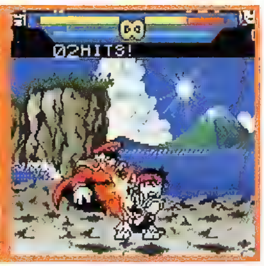
「ダブルニープレス」は前方に飛びつつ両方の足の裏で相手を踏みつける技。判定が強く使える技だ。

「ヘッドプレス」相手の頭の上に飛び乗って蹴りおろす。やられた方はかなり屈辱的に感じるであろう技。攻撃後、敵の近くに着地するので続けざまに攻撃していこう。

「ベガワープ」はコマンド＋A、Bの使い分けで画面の決められた4つのポイントに移動できる技。奇襲や緊急回避などに使える。

なにげにしゃがみキックで出るスライディングも使えるので、攻撃の際たまに織りまぜていこう。





全キャラ隠し技一覧

このゲームの登場キャラには、各キャラに1つずつ隠し技というものが設定されている。これは、はじめの状態では使用できず、覚えるためにはオリンピックモードのメインメニューにある「わざをマスター」という項目で、技に応じた「バーサス」を使用する必要がある。そのため、隠し技を使いたい人は、オリンピックモードで各競技をプレイして「バーサス」をためなければならない。

隠し技はどれも強力なものばかりなので、頑張って覚えさせよう。

ここでは覚えられる隠し技のコマンドを一覧で紹介するぞ。



香麗の七星閃空脚。バックに大きな文字が浮かぶ演出がカッコイイ



京の隠し技、百八拾弐式。強烈な連続ブローを敵に叩きこんでやろう！



ケンの疾風迅雷脚。激しい蹴りをお見舞いしたあと、そのまま竜巻旋風脚に移行



舞の鳳凰の舞。炎に包まれたまま回転して敵に体当たりする



「バーサス」をためて強力な隠し技を覚えさせよう

草薙 京	百八拾弐式（ＬＶ２のみ）	↓↘→↓↘→＋B
テリー・ボガード	ハイアングルゲイザー（ＬＶ２のみ）	↓↘→↓↘→＋B
リョウ・サカザキ	天地覇煌拳（ＬＶ２のみ）	↓↘→↓↘→＋A
不知火 舞	鳳凰の舞（ＬＶ２のみ）	↓↙←↓↙←＋A
レオナ	グレイトフルデッド（ＬＶ２のみ）	↓↘→↓↘→＋B
麻宮アテナ	元祖！炎の剣（ＬＶ２のみ）	↓↘→↓↘→＋A
八神 庵	裏参百拾壱式・朽爪櫛（ＬＶ２のみ）	↓↘→↓↘→＋B
覇王丸	天覇断空裂斬（ＬＶ２のみ）	↓↘→↓↘→＋B
ナコルル	イルスカヤトロリムセ（ＬＶ２のみ）	↓↘→↓↘→＋B
リュウ	真昇龍拳（ＬＶ２のみ）	↓↘→↓↘→＋B
春麗	七星閃空脚（ＬＶ２のみ）	ジャンプ中に↓↘→↓↘→＋B
ザンギエフ	ロシアンビート（ＬＶ２のみ）	↓↙←↓↙←＋B
ケン	疾風迅雷脚（ＬＶ２のみ）	↓↙←↓↙←＋B
ダン	漢道（ＬＶ２のみ）	←ため→←→＋A
さくら	春獄殺（ＬＶ２のみ）	←ため→←→＋A
モリガン	クリプティックニードル（ＬＶ２のみ）	↓↙←↓↙←＋A
フェリシア	ＥＳローリングスクラッチ（ＬＶ２のみ）	↓↘→↓↘→＋B・A連打
ガイル	クロスファイアブリッツ（ＬＶ２のみ）	←ため→←→＋B
ユリ・サカザキ	滅鬼斬空牙（ＬＶ２のみ）	↓↘→↓↘→＋A
豪鬼	金剛國裂斬（ＬＶ２のみ）	↙→↘↓↙←↘＋A
一条あかり	数多の星屑（ＬＶ２のみ） 数多の星屑（ＬＶ２のみ）	中段スタート↓↘→↘↓↙←＋A（派生します） 下段スタート↓↘→↘↓↙←＋B（派生します）
バレッタ	ドール＆ボム（ＬＶ２のみ）	↓↙←↓↙←＋A
ギース	デッドリーレイブ（ＬＶ２のみ）	↓↘→↓↘→＋B
ベガ	サイコフィールド（ＬＶ２のみ）	↓↙←↓↙←＋A
ツキノヨルオロチノ チニクルフイオリ	裏参百拾壱式・朽爪櫛（ＬＶ２のみ）	↓↘→↓↘→＋B
殺意の波動に目覚めたリュウ	龍哭波動拳（ＬＶ２のみ）	↓↙←↓↙←＋A



モリガンのクリプティックニードル



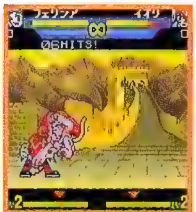
庵の裏参百拾壱式・朽爪櫛。爪櫛→鬼焼き！



ザンギエフのロシアンビート。連続コサックキックだ



アテナの元祖！炎の剣。オールドファンにやり



フェリシアのＥＳローリングスクラッチ



ギースのデッドリーレイブ。恐怖の連続技だ

ネオポケモノクロ版用おまけ要素

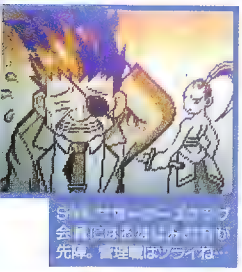
この『頂上決戦 最強ファイターズ』は、ネオジオポケット・カラー専用ソフトなので、残念ながらモノクロ版のネオポケでは遊ぶことはできない。

しかし、このソフトをあえてモノクロ版で起動すると、なんとSNK&カプコンの色々なキャラが登場し、このソフトはカラー版でないと遊べないということを説明してくれるのだ。起動するたびに違うキャラが登場するので、ファンならかなり楽しめるハズ。ここでは、モノクロ版本体を持っていない読者の方のために、ちょっとだけ公開しちゃうぞ。

補足として、一度このソフトをモノクロ版の方で起動したあとに、カラー版で「トーナメント」をクリアすると、全キャラの中間デモやエンディングを見られる「ムービーセレクト」というモードを出すことができるようになる。この「ムービーセレクト」の詳細については次の項目を参照して欲しい。

●柳生課長&牙神幻十郎

柳生「すまん！ このとおりじゃ、許してくれい!!」
柳生「このゲームは『ネオジオポケット・カラー』専用ソフトなのだ……」
柳生「だから、モノクロ版では使用することができんのだー！」
柳生「そのかわりといっちゃなんだが、このあとカラーでプレイしてトーナメントをクリアし…」
柳生「タイトルデモの最初の…」
柳生「『SNK VS CAPCOM』のロゴのところで、OPTIONボタンを押してみるといいぞ」
柳生「ワシからのお詫びのしるしじゃ。面白いものが見られるハズじゃ！」
柳生「そう冷たい目で見るな…ワシだって、つらいんじゃ……」
柳生「ワシだって つらいんじゃああ！」



●春麗&李香緋

春麗「…ごめんネ、このゲームは『ネオジオポケット・カラー』専用ソフトなの…」
春麗「この、モノクロ版『ネオジオポケット』では遊べないのよ……」
香緋「ちぇっ、なんだよ！ せっかく買ったのに…」
香緋「また、バイトでおカネためなおして、カラーを買うしかないか…」
春麗「という訳で『ネオジオポケット・カラー』でプレイしてね、オネガイ♡」
香緋「………がっくし……」

●SNK宣伝課 高津さん

タカツ「ドリャアァアァアッ!! ワシじゃ、タカツじゃあッ!!」
タカツ「……なんや？ 浮かない顔して…… え？ タイトル画面はどこやて？」
タカツ「実はな、このソフトは『ネオジオポケット・カラー』専用ソフトやねん」
タカツ「白黒をこうてくれたキミには悪いねんけど……」
タカツ「ぜひ、カラー本体を手に入れて、プレイしたってやッ!!」
タカツ「頼むでッ！ ガッハッハッハッハッ！」

●K'&アレックス

アレックス「なに!? このゲームは、『ネオジオポケット・カラー』専用ソフトだって？」
K'「…そうらしいぜ。『ネオジオポケット・カラー』だとちゃんとゲームできるようだ」
アレックス「で、なんだ!? オレの出番は、ここだけなのか？」
K'「…あせるな。オレたちはニュージェネレーションだぜ？ 次回作に期待するんだよ」
アレックス「………………」
K'「…オレたちだって………」
K'「………主人公なんだ…」
アレックス「………そうだな…」
ふたり「………………」



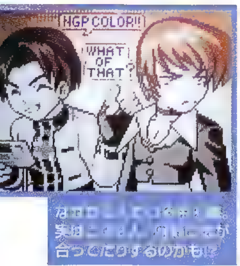
●楓&リリス

次回予告
楓「暖かい小春日の日差しの中、リリスちゃんとバトルする僕」
リリス「しかし、楓くんが電源を入れても画面には変なオヤジが映るだけ」
楓「落胆する僕の前にゆっくりと現れた『カラー専用』の文字！」
リリス「せっかくのデートだったのに、大失敗してしまい落ちこむ楓くん…」
リリス「果たして、楓くんは昔の明るい楓くんに戻ることができるのか!?」
楓「幕末の世を生きぬく少年楓と……」
リリス「とってもキュートなサキュバス、リリスが織りなす淡い恋のストーリー…」
楓「次回、『頂上決戦 最強ファイターズ』」
リリス「第2話『ちょっとだけの勇気と、ネオジオポケット・カラー』！」
楓「キミのハートは、もう、モノクロじゃない…！」



●草薙京&八神庵

京「このゲームは、『ネオジオポケット・カラー』専用ソフトだぜ！」
京「わりいけど、モノクロ版ではプレイすることはできねえんだ」
庵「また、その話か？ キョウ！」
庵「ふん。さっきから何度も他のヤツらが説明してるだろう」
京「（無視）カラー版なら、ちゃんとプレイできるぜ！ ぜひ、カラーでプレイしてくれ！」



●シェルミー&七枷社&クリス

シェルミー「ハァイ♡ 元気してる？」
シェルミー「今回は、出番がなかったから、ここに出てきちゃったの♡」
シェルミー「ところでこのゲームは、『ネオジオポケット・カラー』専用ソフトなの、知ってた？」
シェルミー「だから、モノクロ版では使用することができないのよ♡ ね、社♡ クリス♡」
クリス「……う、うん……どうしたの、シェルミー……そのカッコ……」
シェルミー「サービスよ♡ サ・ー・ビ・ス♡ ね、似合うかしら♡」
クリス「……き…奇抜で…お…面白いと、思うよ……」
社「………!! ……か、可愛い……！」
クリス・シェルミー「………」



●神楽ちづる&キング

ちづる「申し訳ございません……」
ちづる「このゲームは、『ネオジオポケット・カラー』専用ソフトなのです」
ちづる「モノクロ版では使用することができないので、気をつけてください」
キング「カラーでプレイするとカプコンとSNKのキャラがくり広げる…」
キング「壮絶バトルが楽しめるよ。まぁ、残念ながらあたしは出てないけどね……」
キング「ただ、ファンの要望があればいつでも闘う覚悟はできてるよ……」
キング「SNKに『このキャラを出して』って、ハガキを出せば、出られるかもしれないね」
ちづる「もし、モノクロ版しか持ってないのでしたら……」
ちづる「KOF R-1を買うといいと思いますよ。私が出てますから♡」
キング「………やれやれ…」

●李香緋&マーズ・ピープル

香緋「このゲームは、『ネオジオポケット・カラー』専用ソフトなんだってさ！」
香緋「このモノクロ版ではゲームはできないらしいよ」
香緋「カラーでプレイしたら、こんなふうにウチュージンを捕まえるゲームとか」
香緋「いろんなゲームがプレイできるようになるよ！」
香緋「……どーでもいいけど、コイツ…食ったらウマイかなぁ…」
マーズ・ピープル「…………!!」

●モリガン&バイソン&バルログ

モリガン「しつこいようだけど、このゲームは『ネオジオポケット・カラー』専用ソフトなの」
モリガン「カラーに差し替えて、プレイしてちょうだいね♡」
モリガン「……どうでもいいけど、この服、■いわねぇ……」
モリガン「ベガも、よくこんなの着て平気でいられるものだわ…」
バイソン・バルログ「…………」

●麻宮アテナ&フェリシア&バレッタ&一条あかり&E.T.C.

アテナ「このゲームは、『ネオジオポケット・カラー』専用ソフトです」
フェリシア「モノクロ版ではねぇプレイできないみたいなんだケド、気を落とさないでネ♡」
バレッタ「カラーを持ってれば、差し替えるだけですむぜッ！ 持ってれば、だけどなッ！」
アテナ「…ごめんなさい。持ってない人はぜひ、カラー本体を買ってプレイしてくださいね！」
あかり「ほな、今度はカラーでウチらを見たってや！ 頼むで！」
一同「よろしくお願いしまーす♡」



●ザンギエフブラザーズ?

この度は、『最強ファイターズ』をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。

ただしこのゲームは、『ネオジオポケット・カラー』専用ソフトです。モノクロ版では使用することができません。ご了承ください。

そこでグッドニュース！

このカートリッジを『ネオジオポケット・カラー』にセットすると……。なんと！ゲームとして使用できます!!

ぜひお試しください！

「ムービーセレクト」

このソフトには全キャラそれぞれに複数の中間デモ、エンディングが存在している。それを全部プレイして見るのは結構大変。しかし、実はこのソフトにはお手軽に中間デモ、エンディングを見られる「ムービーセレクト」という隠しモードが搭載されているのだ。ここでは、その出現法を紹介するぞ。

「ムービーセレクト」

後述の2つ出現条件のどちらかをクリアしたのちに、このソフトを起動。オープニングで「SNK VS. CAPCOM」と表示された時に、OPTIONボタンを押す。

出現条件クリア法 その1

「トーナメント」を100回以上クリアする。

出現条件クリア法 その2
(※モノクロ版ネオポケ必須)

一度モノクロ版のネオポケでこのソフトを起動させたあと、カラー版のネオポケで「トーナメント」を一度でもいいのでクリアする。モノクロ版のネオポケを持っていれば、こっちの方が断然ラク。



条件をクリアしたら起動時の画面の時にOPTION!

オリンピックモード紹介

ここでは、頂上決戦に搭載されている「オリンピック」モードの紹介をするぞ。
「オリンピック」モードには、SNK、カプコン両チームあわせて7つの競技（ミニゲーム）が用意されている。それぞれについて簡単に解説しよう。



両チーム共通の競技が3つ、チーム独自の競技が2つずつある

SNK、カプコン共通競技

●サバイバル

1人で何人の敵を倒すことができるかを競う競技。1人敵を倒すごとに少し体力が回復する。タイムや闘い方は関係なく、ただ何人倒したかだけを問われるので、とにかく安全に、負けないように闘っていこう。自分の得意キャラで挑むのが吉。



●タイムアタック

5人の敵をどれだけ早く倒すことができるかを競う競技。威力が大きめの攻撃ができるキャラで挑むのが望ましいが、破壊力があっても、あんまり技が終わるまでに時間がかかるキャラは避けよう。
オススメは、SNKのキャラなら覇王丸、カプコンのキャラならベガなどだ。



●ファーストブラスト

敵10人と一撃勝負。勝っても負けてもよく、試合内容が評価される。より華麗な内容で勝った方が評価が高くなるようだ。

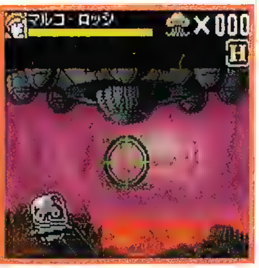


この競技では、ゲージがはじめからLV2までたまっているので、強力な超必殺技をガンガン使って敵を倒していこう。これをくり返すだけでもある程度のメダルは簡単に獲得できる。

SNKチーム専用競技

●ターゲット9

『メタルスラッグ』のマルコを操作して、9分割された画面に次々登場するマーズピープルを撃ち落とすガンシューティング競技。
このゲームでは撃ったらすぐリロードするクセをつけよう。後半かなりの勢いでマーズピープルが出てくるため、すぐ弾切れを起こしてしまうためだ。あと、マーズピープルにはそれぞれ性格があって、すぐ攻撃してくる奴や逃げ惑う奴など色々いる。すぐ攻撃してこない奴は後まわしにして、攻撃的な奴をはじめに倒すようにしよう。



マーズピープルの性格を見分け

●ブレードアーツ

『サムライスピリッツ』の十兵衛を操作して、画面4方向に次々現れるワラ人形を斬っていく競技。
とにかく反射神経が問われるゲーム。A、Bボタンの両方の上に指を乗せておいて、すぐに反応できるようにしておきたい。



はじめのうちは楽勝だが、徐々に

カプコンチーム専用競技

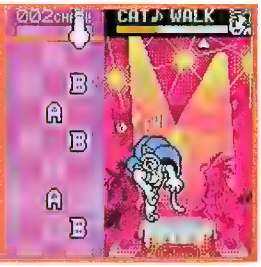
●ゴーストトリック

『魔界村』のアーサーを操作して、レッドアリーマーを避けつつ画面の左右に現れる宝を集める競技。
はじめのうちはレッドアリーマーを気にせずにどんどん宝を回収していてもOK。だが、ある程度時間が進むとレッドアリーマーの速度も飛躍的に上がってくるので、それからは慎重にいこう。穴を跳ぶタイミングとしては、自分の背中側の穴からレッドアリーマーが見えた瞬間に前に進むといった感じ。とにかく何度もやって慣れよう。



●キャットウォーク

『ヴァンパイア』のフェリシアを操作して、音楽に合わせてタイミングよくコマンドを入力していく競技。
曲は全部で6曲用意されており、それぞれ難易度や時間が異なる。まずはフェリシアのテーマをマスターできるように頑張ろう。
コツとしては、曲に合わせてボタンを押す…のではなく、画面上部のラインにコマンドがあった瞬間にボタンを押すようにした方がいい。曲とコマンドのタイミングがずれていることが多いためだ。
チュンリーのテーマができるようになれば、もう達人といっていいだろう。



ほとんどミスは許されない厳しいルールだ。でも面白いぞ

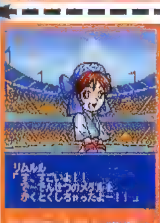
オリンピックモード その他

オリンピックモードでは、競技の成績に応じて「バーサス」や「メダル」を獲得することができる。ベストレコードは記録として残り、「きろくをみる」を選べば各競技の今までのベスト記録&獲得メダルをいつでも確認することができる。



「きろくをみる」で今までの成績を表…友達と競い合おう

メダルには、どう、ぎん、きんの他、さらにクリスタル、マスターなどのメダルもある。全競技でランクの高いメダルが取れればいいことあるかも？



また競技でためた「バーサス」は、「わざをマスター」の項目で強力な隠し技を習得するために使用することが可能。どんどん「バーサス」をためて、全キャラに隠し技をマスターさせよう。



ため…「バーサス」で隠し技ゲット！ さっそく使ってみよう

「ミーティング」を選ぶと、SNKチームならリムルル、カプコンチームならかりんが競技についてのアドバイスをしてくれたり、話相手になってくれたりする。各競技でどんどん好成績をあげていけば、プレイヤーに対する彼女たちの評価もあがっていくぞ。これは頑張りがいがあるよね。



SNK GALS' Fighters

©YUMEKOBO/SNK 2000 TM

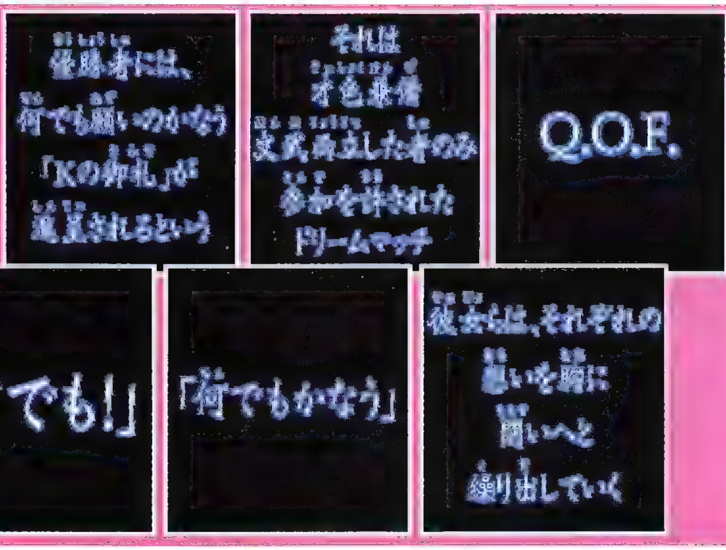
SNK女性キャラがここに集結!!
夢の格ゲー登場



ついに発売されたSNK女性キャラオンリーの
格闘ゲーム『SNK GALS' FIGHTERS』。
みんな楽しんでいるかな？
今回はこのゲームの簡単な紹介と登場する
全キャラのストーリー＆コマンド表を掲載！
そしてさらに隠しキャラの出現法も伝授だ。
これはお得!!

SNK	
家庭用ROM	—
家庭用CD	—
DC	—
PS	—
NP	発売中／3,800円
16M	格闘アクション

SNK GALS' FIGHTERS



ゲーム概要

プロローグ

まさに世紀末の年、西暦2000年。世界各地の有名女性格闘家のもとに1通の招待状が届けられた。その内容は…

「2000年。QOFを開催する。この大会の優勝者には、1つだけ何でも願いがかなうというマジスゴイ御札『Kの御札』を進呈する。以上。」[X]

追伸
「願いを増やしたい」などの願いごとは不可！

追伸その2
「この招待状を受け取った者は必ずくること（男はくるな！）」

追伸その3
「この作品はフィクションです。登場する団体及び人物は、某有名格闘ゲームとは、ごくわずかしか関係しておりません」

QOFとは何なのか？

謎の招待状の差出人[X]の正体は…？

そんなこととは、おかまいなしに高まる女性たちの欲望！ 今ここに、今世紀最後（予定）の"私欲ムキ出し熱血（嘘）バトル"がくり広げられる!!



これがミスX。…なんかこうバレバレだが、コイツはあくまでミスXなのだ！

オリジナルシステム

乙女ゲージ

画面下部に表示されているゲージ。攻撃をする、または相手の攻撃を防御することによってたまる。ゲージがたまるとストックとなって、ゲージの横に表示される（ストックは最大3つまでためることができる）。

ストックを消費することで、超必殺技、プリティバーストなどの特殊攻撃が可能になる。

※記事中のコマンドはすべて自キャラが右向き時のものです。

特殊ふっ飛ばし攻撃

ガード中にA・Bボタン同時押し。乙女ゲージを消費する。

プリティバースト

ゲージのストックがある時に、⬇⬇＋ABボタン同時押し。乙女ゲージのストックを1つ消費することで使うことができる、各キャラクター固有のステキな必殺技。

ソウマトウフラッシュ

とどめを超必殺技で刺すと、相手キャラの過去のビジュアル（走馬灯）を見ることができる。



過去のゲームなどで使用されたグラフィックが使われているので、ファンなら堪えられない！

アイテムについて

このゲームでは、闘いを有利にするアイテムを1つだけ装備することができる（トレーニングモードでは、アイテムを装備できない）。それぞれのアイテムの効果については、アイテム選択画面か、モードセレクト画面で「アイテム」を選ぶと確認できる。

アイテムの入手法

「QOFモード」で特定の条件を満たして相手を倒す。

または、「2PVS」で相手を倒す（相手が持っているアイテムの中から好きなものを選んで奪うことができる）。

アイテムの交換

2台のネオポケを通信ケーブルでつないで、お互いに交換したいアイテムを選択、決定すれば可能。



敵を倒すと手に入ることがあるアイテム。有効に使って効率よく敵を倒そう

隠しキャラ出現方法

このゲームに登場する隠しキャラ3人の出現方法を紹介するぞ。

ユキ

ノーミスクリア、または150試合プレイ。

ウィップ

はじめから選択できる8キャラすべてでクリア、または80試合プレイ。

ミスX

アイテムをすべて所得、または100試合プレイ。



格ゲーが苦手な人でもとりあえずゲームしまくれば隠しキャラが出せる親切設計

おまけ

全キャラ（隠しキャラ含む）のエンディングを見ると、全キャラが登場する専用のオールクリアエンディングを見ることができる。1回でもこれを出せば次からはクリアするごとに見ることができるようになる。おもしろいのでぜひ見てみよう！



ミスXの正体もここで明らかになる…(笑)!?

全登場キャラクター紹介

不知火舞（しらぬい まい）



日本一の不知火流くノ一の願いは何？「決まってるでしょ。アンディと結婚したいのよ」



ストーリー

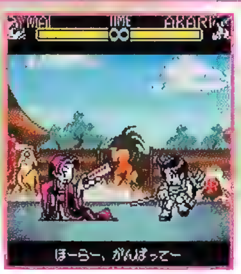
KOF'99でアンディとチームを組むことはできたが、結婚の夢はかなわなかった舞。なんとかアンディをその気にさせようと、日々思案に暮れていた彼女のところに1通の封筒が届いた。

「QOF…？ 聞いたことないわね…優勝商品は何でも願いごとがかなうKの御札!? …ふふふ、これさえあれば!! 待ってなさいよ、アンディ…今度こそ逃がさないわ！」

そして舞は光よりも速く、会場へと向かった。



超必大鳥の羽ばたき。「よけられるかしら」と、大きな扇で攻撃！



十二一重に衣装替えして挑発し、相手の乙女ゲージをさげるぞ

コマンド表

必殺技	
花蝶扇	⬇⬊➡＋A（短or長）
龍炎舞	⬇⬋⬅＋A（短or長）
必殺忍蜂	⬅⬋⬇⬊➡＋B（短or長）
小夜千鳥	⬇⬋⬅＋B（短or長）
ムササビの舞	ジャンプ中に⬇⬋⬅＋A（短or長）
緋鳥の舞	⬇⬆＋B
超必殺技	
超必殺忍蜂	⬇⬋⬅⬋⬇⬊➡＋B
大鳥の羽ばたき	⬇⬊➡⬇⬊➡＋A
鳳凰の舞	⬇⬋⬅⬇⬋⬅＋A

ナコルル



なぜかアイヌの巫女にも招待状が届く…「…なんて読むの…コレ？」



ストーリー

鬼事件も終わり、ナコルルはカムイコタンで穏やかな日々を送っていた。

長い冬が終わり、春の陽差しを感じるようになったころ、1通の文が届く。

「ねぇねぇ、姉さま！ 誰から？ なんて書いてあるの？」

「それが…外界か異国の文字らしくて…よく理解できないわ…何かの招待状らしいのだけど…場所もどこか分からないし、年号も私たちと違うみたいで、いつのことだかさっぱり…」

「ふーん、それじゃあいけないね」

「そうね…」

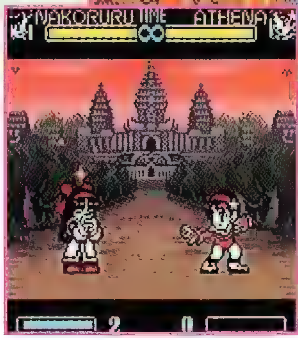
文をしまおうとするその時、ナコルルの体が青い光に包まれた。そして光とともに消えていくナコルルの姿。

「う、うーん」

気がついた時、ナコルルはまるで知らない場所にいた…。



リムルル。文字通りリムルルを呼び出して攻撃をしてもらうのだ



「自然よ、私に力を！」大自然の加護を受けて防御力がアップ！

コマンド表

必殺技	
アンヌムツベ	←↙↓＋A（短or長）
レラムツベ	→↓↘＋A（短or長）
カムイリムセ	←↓↙＋A（短or長）
シチカプエトゥ	↓↙←＋A（短or長）
カムイムツベ	鷹につかまった状態でA＋B
鷹につかまる	↓↙←＋B
レラリムセ	←↓→＋A（短or長）
超必殺技	
一閃	→←→＋A
エレルシカムイリムセ	←→↘↓＋B
リムルル	→↘↓↙←→＋B
シクルゥ	↓↙←↓↙←＋A

麻宮（あさみや）アテナ



サイキックアイドルが望むこと。それは…「ロングヘアーに戻りたーい」



ストーリー

「はぁ〜…かつらってわけにはいかないしなぁ〜…どうしよう…」

諸処の事情から髪を切ったのだが、これがファンの一部から評判が悪く、マスコミからも失恋だの何だのと騒がれて困っている。自分でも長い髪がちょっと気に入っていたこともあり、なんとかロングヘアーに戻したいが、すぐには無理。どうしようもなくただ悩む日々が続いていた。

そんな時、彼女に1通の封筒が届いた。

「QOF？ ふうん、また新しい大会があるのね…優勝者にはなんでも願いがかなう御札…？ 本当かなぁ？ …でも、本当だったら…」

アテナはその封筒を持って師匠のもとへ出かけていった。



サイコリフレクター。なんかバリアが拳崇の形してるんですけど…



拳崇の真似をして肉まんを食べる。でもさすがに彼よりお行儀はいい

コマンド表

必殺技	
フェニックスアロー	ジャンプ中に↓↙←＋B（短or長）
サイキックテレポート	↓↘→＋B（短or長、空中中可）
サイコボールアタック	↓↙←＋A（短or長）
サイコソード	→↓↘＋A（短or長、空中でも可）
サイコリフレクター	→↘↓↙←＋B（短）
υサイコリフレクター	→↘↓↙←＋B（長）
サイキックツイスター	投げ間合いで←↙↓↘→＋A
トレジャーサイン	←→↘↓＋A（短or長）
超必殺技	
シャイニングクリスタルビット	→↘↓↙←×2＋A
クリスタルシュート	クリスタルビット中に↓↙←＋A
マジカルテンプテーション	↓↙←↓↙←＋B
フェニックスファングアロー	ジャンプ中に↓↘→↓↘→＋B



ユリ・サカザキ

招待状を見て極限流空手娘は思った！「お兄ちゃんに復讐するっチ！」



ストーリー

「何よ！ いつも私だけ半人前扱いして…私だっていつまでも昔のままじゃないわ。もうお兄ちゃんやロバートさんにだって負けないのに…」
KOF'99後も相変わらず一人前と認めてもらえないユリは日々不満を募らせていた。

そんなユリのところに、ある日1通の封筒が届く。
「QOF？ 最近この手の手紙がよくくるのよねぇ…『開催する』だって、エラソーに。素直にきてくださいって書けばいいのよ…え！ 賞品が出るの!? Kの御札!? うわぁ！ 出る出る！ よーし、これでお兄ちゃんをギャフンといわせてやるッチよ！」
ユリは大喜びで準備を始めた。



ファミリータイズ。Mr.カラテを召喚！ でもこのあとにお目玉を食らうのだ



謎のドリンクを飲んでドーピング！ 攻撃力アップだ！ たぶん合法だ!!

コマンド表

必殺技	
虎煌拳	⬇⬊➡＋A（短or長）
ユリちょう回し蹴り	⬇⬋⬅＋B（短or長）
ユリちょうアッパー	➡⬇⬊＋A（短or長）
ダブルちょうアッパー	ユリちょうアッパー（強）中に➡⬇⬊＋A
百烈びんた	➡⬊⬇⬋⬅➡＋B
ユリちょうナックル	⬇⬋⬅＋A
ファミリータイズ	➡⬅➡＋B
雷煌拳	⬇⬊➡＋B（短or長）
超必殺技	
覇王翔煌拳	➡⬅⬋⬇⬊➡＋A
飛燕鳳凰脚	⬇⬊➡⬊⬇⬋⬅＋B
飛燕烈孔	⬇⬊➡⬇⬊➡＋B
芯！ちょうアッパー	⬇⬊➡⬇⬊➡＋A

レオナ

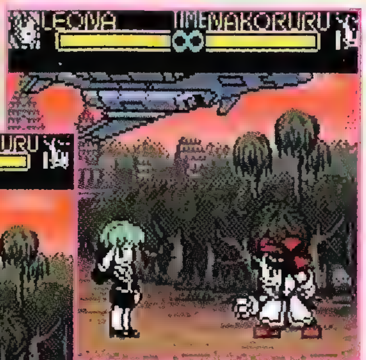
部隊で訓練に明け暮れる彼女の願いは…？「願いなんて…ない…」



ストーリー

KOFも終わり、訓練やミッションをこなす日常へと戻ったレオナ。しかし、ここ数日の様子が、どうもおかしい。

顔をしかめ、何かに耐えるような表情をたびたびしているのである。誰が理由をたずねても「…大丈夫」ただそれだけ。
そんなある日、レオナのもとに1通の封筒が届いた。
「QOF…いらない」封筒を捨てようとするレオナ。が、ラルフたちに「気晴らしにいってこいよ！ たまには1人で出る大会もいいだろう」「ついでに優勝して最近悩んでいることを解決してもらえ」などとしきりに勧められ、ついにレオナは初めて1人で大会に参加することとなった。



ジェットストライカー。援護要請で戦闘機を呼ぶ！ いいのか!?



「ガマンして…」といいつつ強力な手刀攻撃をくり出す!!



コマンド表

必殺技	
ムーンスラッシャー	⬇ため⬆＋A（短or長）
グランドセイバー	⬅ため➡＋B（短or長）
グライディングバスター	グランドセイバー（強）中に➡＋B
Xキャリバー	ジャンプ中に⬇⬋⬅＋A（短or長）
メガトンボム	⬇⬋⬅＋B（ためあり）
ボルテックランチャー	⬅ため➡＋A（短or長）
スーパーダイナマイト	投げ間合いで⬅⬋⬇⬊➡＋A
超必殺技	
Vスラッシャー	ジャンプ中に⬇⬊➡⬊⬇⬋⬅＋A
グレイトフルデッド	⬇⬊➡⬇⬊➡＋A
リボルスパーク	⬇⬋⬅⬋⬇⬊➡＋B
ジェットストライカー	⬇⬋⬅⬇⬋⬅＋B

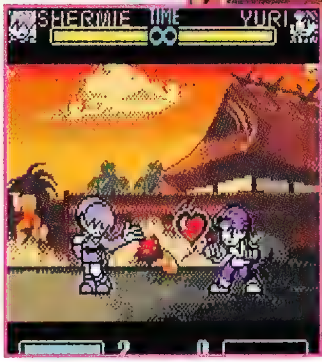


シェルミー

オロチ四天王の紅一点は何を望む？「何がいいかしらね♪」







シェルミースペシャル。何度も何度もジャーマンスープレックスを決める地獄技

ストーリー

オロチの復活が阻止されてしまい、人生の目的がなくなってしまったシェルミー。最初のうちは、なんとかオロチを復活させようと日々奔走していたが、結局オロチの寝起きの悪さに復活をあきらめ、今では社、クリスと3人で平々凡々な日々を送っていた。

ある晴れた日の午後。そんな彼女のもとへ1通の封筒が届いた。

「へぇ～…QOF…KOF'99にもいきそこなったし、参加してみようかな？ 今回はどんな娘たちが出てるのかしら？ 楽しみだわ！ …あら!? 便利な御札ももらえるのね。ますます楽しみだわ！」

シェルミーは上機嫌で準備をはじめた。

「うふふふ…」といいつつ投げキッスで相手を魅了するぞ

コマンド表

必殺技	
アクセルスピンキック	↓↙←+B（短or長）
シェルミースパイラル	投げ間合いで←↙↓↘→+A
シェルミーアックス	→←→+B
シェルミーシュート	←↙↓↘→+B（短or長）
シェルミーホイップ	↓↙←+A
シェルミークラッチ	→↓↘+B
シェルミーキュート	クラッチ・ホイップ・スパイラル中に↓↘→+B
超必殺技	
シェルミーカーニバル	投げ間合いで←↙↓↘→×2+A
シェルミーフラッシュ	投げ間合いで→↘↓↙←×2+A
シェルミースペシャル	↓↘→↓↘→+B

SNK GALS' FIGHTERS

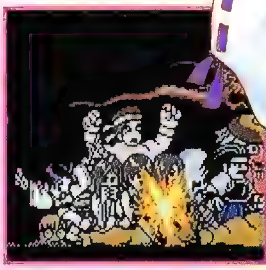
一条（いちじょう）あかり

お騒がせ関西弁陰陽師も願いを考える「ものごっつ、いっぱいあるんや」





劾鬼・魑魅魍魎。「団体さんいらっしゃ～い！」…何か混ざってるよ、オイ…



ストーリー

「はぁ～…なんや、おもろいことはないんかなぁ～…」

地獄門騒動も終わり、あかりは退屈な日々を送っていた。そこへ居候の十三が文を……。

「お嬢、なんや手紙がきとるで…ほれ」

「えっ、手紙!? いややわぁ、恋文なんてぇ！ どれどれ…ってなんや恋文ちゃうやん。ふん、いらんわ、こんなん」

「あ～あ～…もの粗末にしたらバチ当たるでぇ、ホンマ」

やれやれ…と、あかりが投げ捨てた手紙を拾う十三。しげしげと表書きをながめる…と、

「…お嬢、この"きゅうおうえふ"ってなんや？ 招待状て書いてあるで」

「"きゅうおうえふ"いうのは～…えーと…その…南蛮渡来の－、甘くてぇ…」

「ウソやろ、つくっとるやろ、ゴマカしとるやろ～！ なん～や、分からんのかいな？ お嬢のエングリッシュも大したことないのぅ！」

「…ううう…うっさ～い！ いってみれば分かることや！ ウチの超高級なエングリッシュを使うまでもない！ よっしゃ！ いくで、十三！」

「え!? ワシもかいな!? まったく…あぁ!? お嬢！ 待って～な！ 大体、どこで何をやるか分かっとんのか？ お嬢！ お嬢――」

2人の足音が遠ざかっていく。日時も場所も確認しないで全力疾走。それが、一条あかりなのである。

コマンド表

必殺技	
式神・天空	↓↘→+A（短or長）
劾鬼・髭入道	→↓↘+A（短or長）orB
劾鬼・招き猫	→↘↓↙←+A
変化人形	→↘↓↙←+B
弾き	↓↙←+B（成功後Bで追い打ち）
天文・星の巡り	↓↑+B
天文・かかげし北辰	星の巡り後↓↑+B
天文・転ずる北斗	星の巡り後↓↑+A
超必殺技	
明流・鞠つき	ジャンプ中に↓↙←↓↙←+B
式神・天火	↓↙←↙→+A
劾鬼・魑魅魍魎	→↘↓↙←→+B



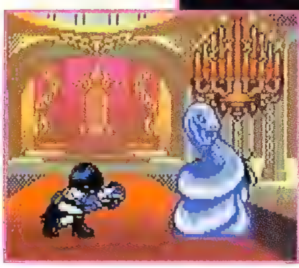
色（しき）

ユガの呪縛が解けた彼女の願いは…？「…ワタシノ…ネガイ…」





魔界転生。一度自爆した後、地面からまた復活する大技



「暗黒の楽園へ…」という声とともに巨大な蛇が相手に襲いかかる

ストーリー

なぜか見知らぬ土地にいた…ユガが倒されたあと、人里離れた場所で静かに暮らしていたはずなのだが、気がつくと、そこは自分の住処（すみか）ではなかった。

数刻前、黒子が文を持ってきたことは覚えている。そしてそれを読んだことも…が、そこまでしか覚えていない。

気がついた時、使いなれた刀と文を持って、ここに立っていた。色は己の見知る世界との違いにしばし呆然とし、やがてその文に書いてあったと思わしき建物へと足を踏み入れていった…。

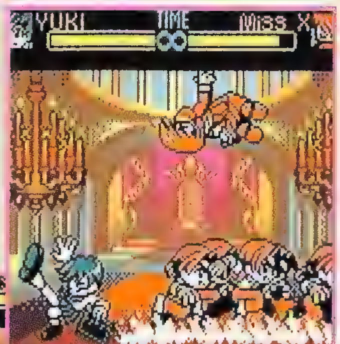
コマンド表

必殺技	
黄泉落し	投げ間合いで➡⬇↘＋B
天咆輪	➡⬇↘＋A（短or長）
露祓い	⬇↘➡＋A（短or長）
空華「阿」	⬇↘➡＋B
空華「吽」	⬇↙⬅＋B
転法輪	⬇↙⬅＋A（短or長）
蓮華舞	ジャンプ中に⬇↘➡＋A
結跏趺座	蓮華舞後肩にのった状態
加行	結跏趺座中にA
調伏	結跏趺座中にB
超必殺技	
魔界転生	➡⬅➡＋A or B
天魔波旬	⬅➡⬇＋A

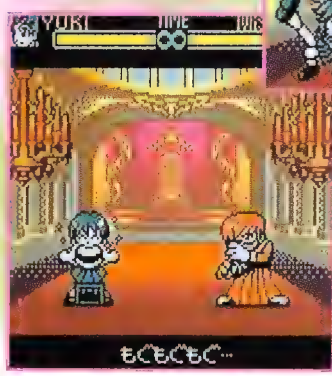
ユキ（隠しキャラ）

も、もしかしてあなたも参加するの…？「御礼をみんなに自慢するぞ」





愛の草薙大行進!! ユキのピンチに大量の京軍団がかけつける！



もぐもぐもぐ…とハンバーガーを食べて体力回復

ストーリー

行方不明だった京も帰ってきたある日、ユキに1通の封筒が届いた。

「QOF…？ 何かしら…？ 私宛てにきてるんだから、格闘大会じゃないわよね…。QOF…？ う～ん…クイズ!? う～ん。それなら私のところにきてもOKだわ！ クイズには自信があるのよね！ クーイズ オブ ファイターズ!! …なんちって。でも、なんできたのかしら？ 応募した覚えはないけど…。あれ？ これって、今日じゃない!? 場所は…う～ん、時間ギリギリね……とりあえず、いってみようかな！ Kの御札欲しいし！」

長セリフを一息に語り終えたユキは、勘違いに気づかぬまま会場へと向かう。



コマンド表

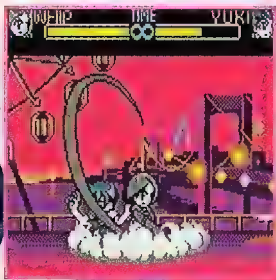
必殺技	
ユキちゃんの鞄の中身	⬇↘➡＋A（短or長）
ユキちゃんが転んだ!?	↘＋B
ユキちゃん振り回す	⬇↙⬅＋A（短or長）
さば折り2000	投げ間合いで➡↘⬇↙⬅＋A
鞄バリアー!?	➡↘⬇↙⬅＋B（短or長）
百烈照れ隠し	A連打
乙女の叫び	⬇↘➡＋B（短or長）
超必殺技	
ユキちゃんのトラップ	➡⬅⬇➡＋B
愛の草薙大行進!!	➡⬅➡＋A
泣く子は強い	⬇↘➡⬇↘➡＋A

ウィップ（隠しキャラ）

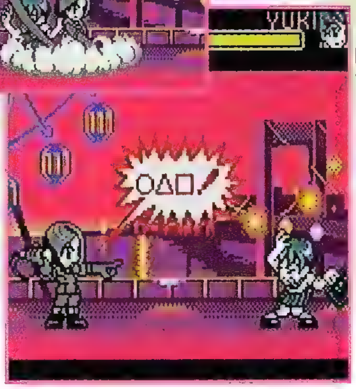
ウッドドゥ片手に闘う彼女の願い「…暗示をとく…のよ」







ソニックスローター　コード：KW。凄まじい速度でムチをくり出す。見切れんて…



相手を激しく口撃する技。あまりにも激しいので伏せ字になっているのだ

ストーリー

KOFに彗星のごとく現れた「怒チーム」の新メンバー、ウィップ。KOF'99も終わり、彼女たちは数日間の休暇を与えられていた。ウィップはこの休暇を利用してさまざまなことをした。

そのさまざまなこととは何なのか？　ウィップファン諸氏には大変気になるところであろうが、残念ながらそれは部隊の重要機密ゆえ、お教えすることはできない。唯一いえることがあるとすれば、

「彼女はウッドドゥの手入れを忘れたことはなかったよ…（アックス小隊：ゴンザレス軍曹談）」

ということだけであろう…。

休暇の残り日数も少なくなったある日、ウィップのもとに1通の封筒が届いた…。

「QOF？　なんで私に…Kの御札!?　あの世界征服すら可能という…本当かしら…？　まっ、暇つぶしにはなりそうね。……先輩も出るみたいだし…」

ウィップは、その封筒をポケットに入れ、ウッドドゥを手に取った…。

コマンド表

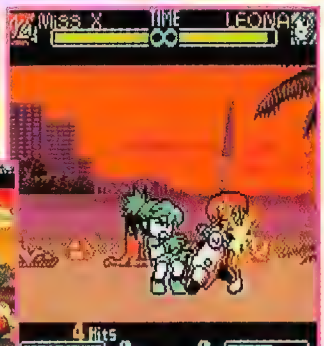
必殺技
ブーメラン・ショット コード：SC ←↙↓↘→＋A（短or長）
フックショット　コード：風 ジャンプ中に↓↙←＋A
デザートイーグル ←＋A（連射可能）
アサシン・ストライク コード：BB →↓↘＋AorB（短or長）
ストリングス・ショット タイプC →↘↓↙←＋A（ためあり）
ストリングス・ショット タイプD ストリングスショットC ため中にB
超必殺技
ソニックスローター コード：KW ↓↙← ↙↓↘→＋A

SNK GALS' FIGHTERS

ミスX（隠しキャラ）

…え、えーと、何やってるの？　やが…「ひ、人違いだ！　私はミスXだっ!!」





裏九拾壱式・八束脛。バイクで暴走して相手を轢いちゃうぞ！



いきなりギターを取り出して無理やり歌を聴かせる。ぐぁ、気が狂う！



ストーリー

「ソレ」は突然現れた…かのように見えた。しかしその格好は「視界に入ったのなら見落とすはずがない」ほど珍妙なものだった…。

背中に三日月のようなものが刺繍されている濃紫色のセーラー服に、同じ色で「地面に擦っているんじゃないか？」と思わせるほど長いスカート、アゴから眉間のところまで覆っている忍者のようなマスク…20年ほど前にあった「ツッパリ」や「レディース」といった言葉を思い出させるような格好だった。さらに、これを身にまとっている奴は、180センチは超えているであろう身長と、およそ女性とは思えないガッチリとした体格の持ち主だった。口元まで垂らした頭髪は真っ赤に染め、その下に隠れた瞳は鋭く冷たかった…「ソレ」は人の視線を気にしながら券売機で切符を買うと、そそくさと中に入っていった…。

コマンド表

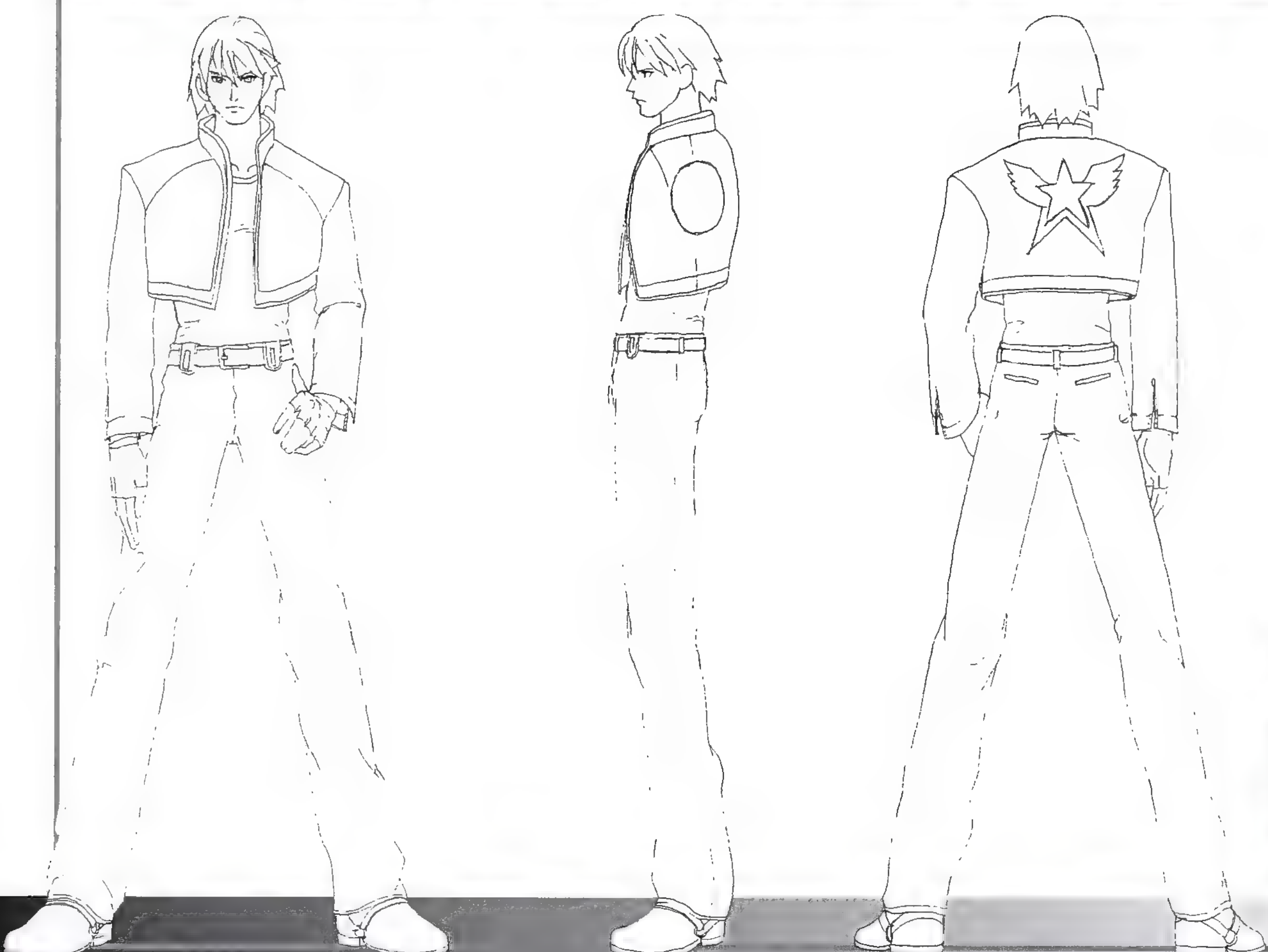
必殺技
百式・鬼焼き →↓↘＋A（短or長）
参百拾壱点伍式・鉤爪櫛 →↓↘＋B（短or長）
百八式・闇払い ↓↘→＋A（短or長）
弐百拾弐式・琴月　陰 →↘↓↙←＋B（短or長）
屑風 投げ間合いで→↘↓↙←→＋A
百弐拾七式・葵花 ↓↙←＋A （短or長、3回連続入力可）
超必殺技
裏百八式・八酒杯 ↓↙← ↙↓↘→＋A
禁千弐百拾壱式・八稚女 ↓↘→↘↓↙←＋A
裏参百拾壱点伍式・折曲爪櫛 ↓↘→↓↘→＋B
裏九拾壱式・八束脛 ↓↙←↓↙←＋B

餓狼 MARK OF THE WOLVES 設定原画集

さ〜て今月の設定原画集は、早くも『餓狼　MARK OF THE WOLVES』を、中ボス、ラスボス、サブキャラつきでお届けしちゃいます！

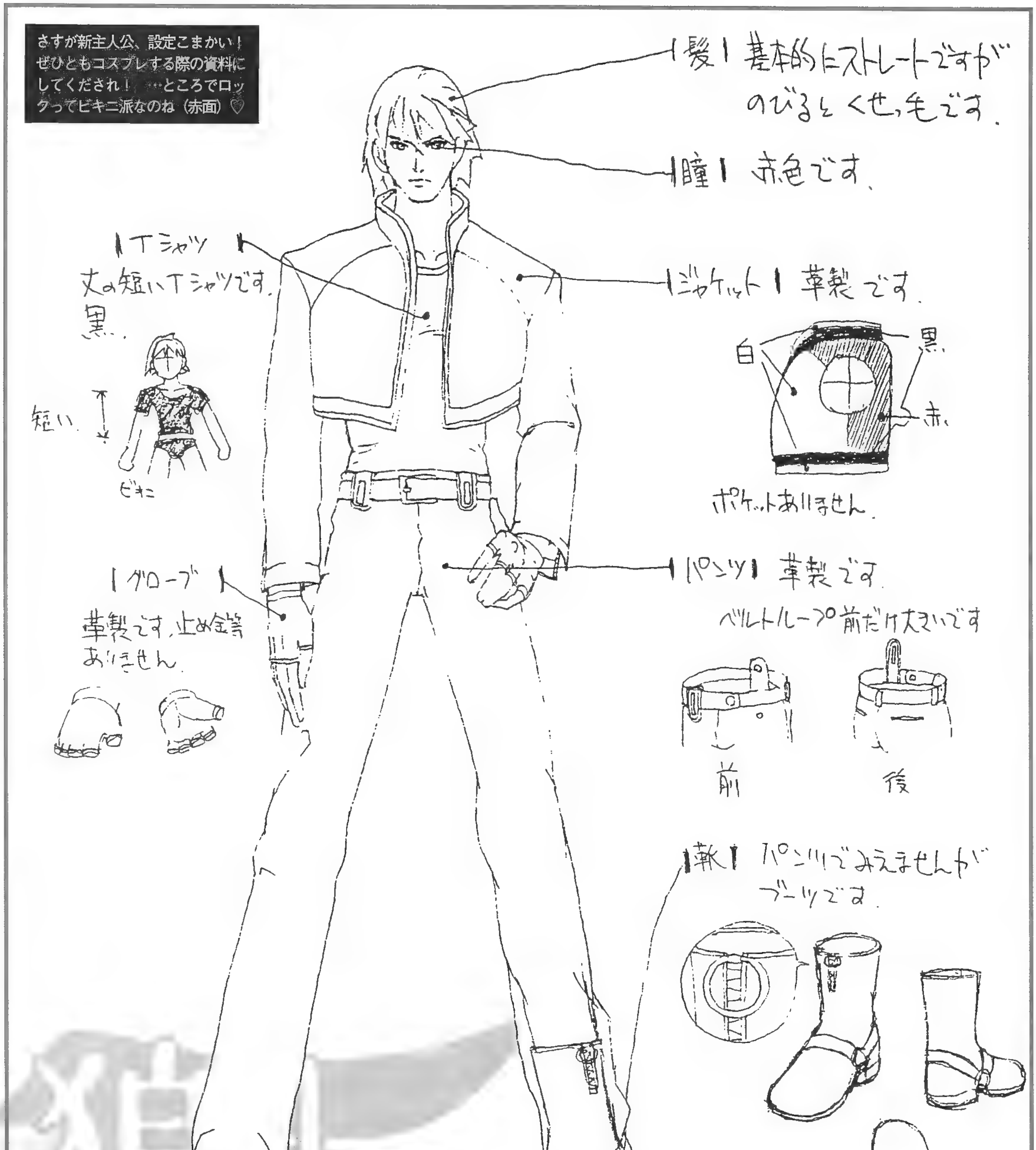
各キャラごとに（サブキャラ以外）うれしい三面図がついておりますので、個人的趣味（イラスト、コスプレなど）に存分にお役立てくださいませ♡

ロック・ハワード ROCK HOWARD



やはり若者はいいですなぁ（謎）。特にこの腰のラインが、夢見る乙女たちの視線をクギづけにすること間違いナシ！　暗い夜道は要注意！

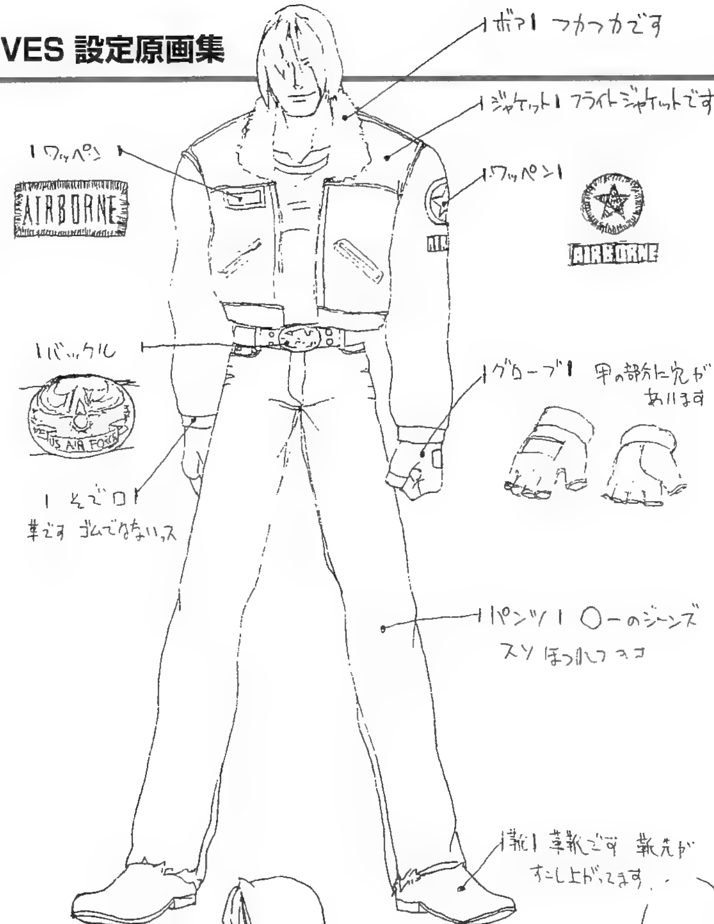
さすが新主人公、設定こまかい！ぜひともコスプレする際の資料にしてくだされ！　…ところでロックってビキニ派なのね（赤面）♡

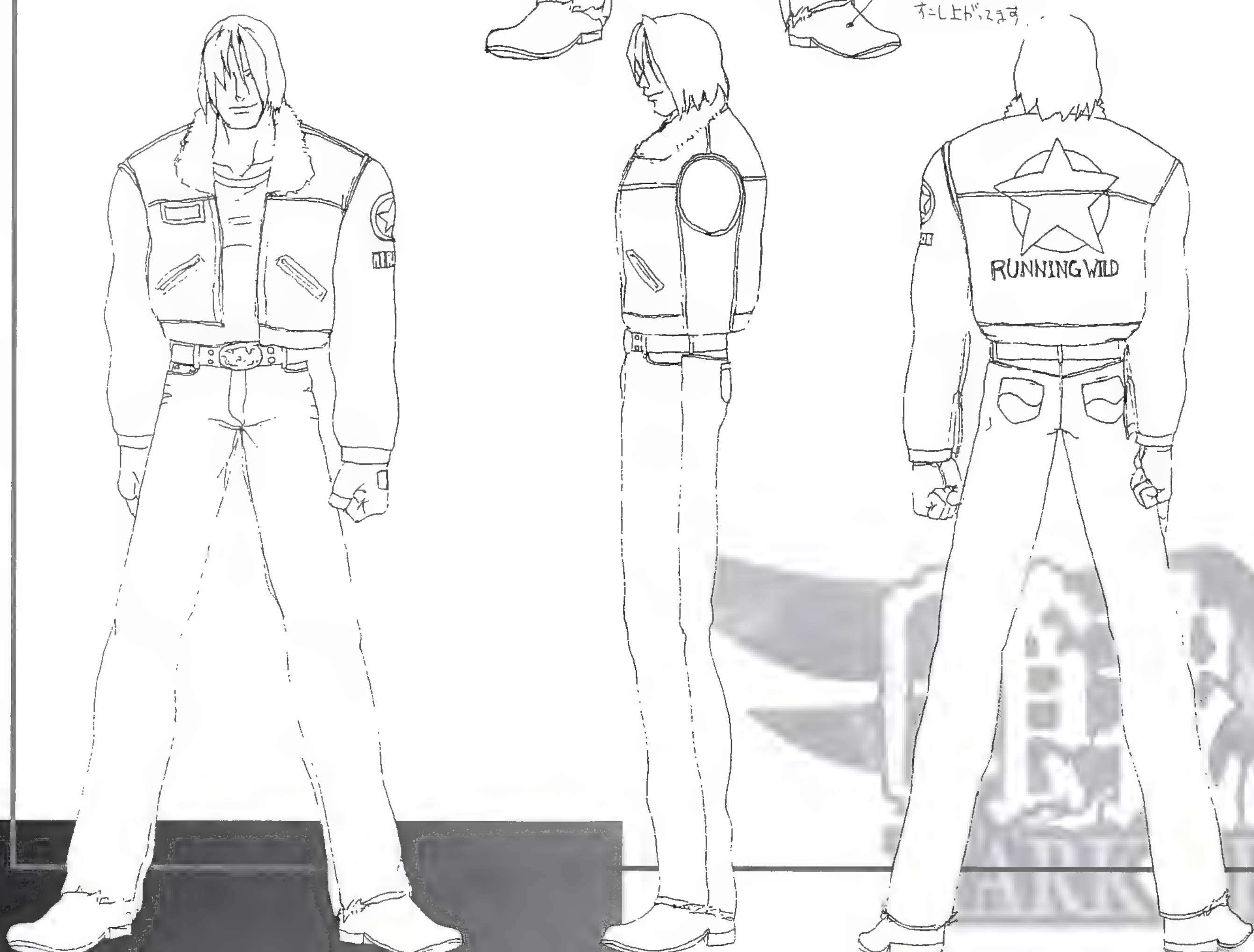


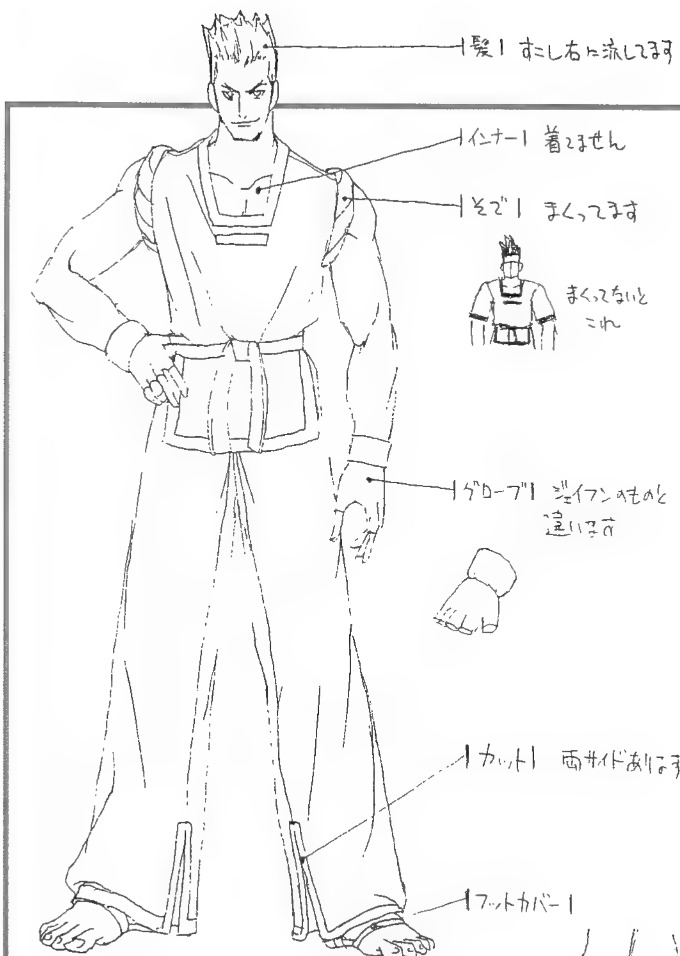
テリー・ボガード

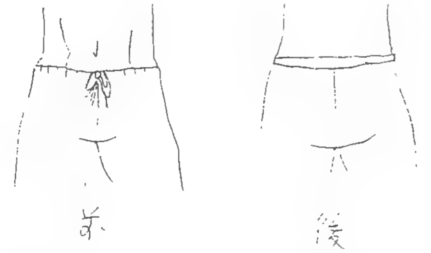
TERRY BOGARD

ちょっと太り気味だというテリー兄貴。だけど髪型や衣装も一新して気合い入れてます！　背中の星マークは健在なのねん。



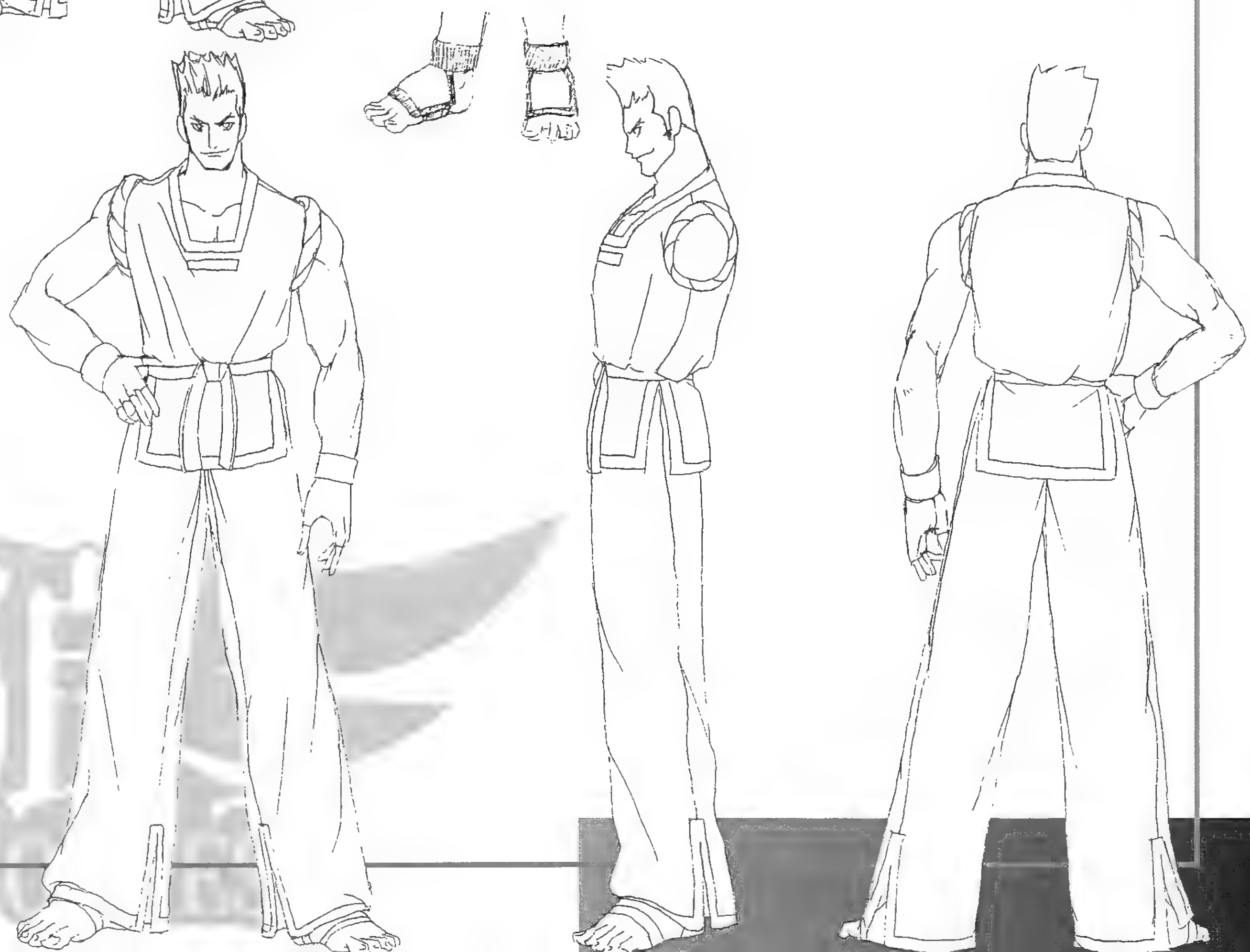


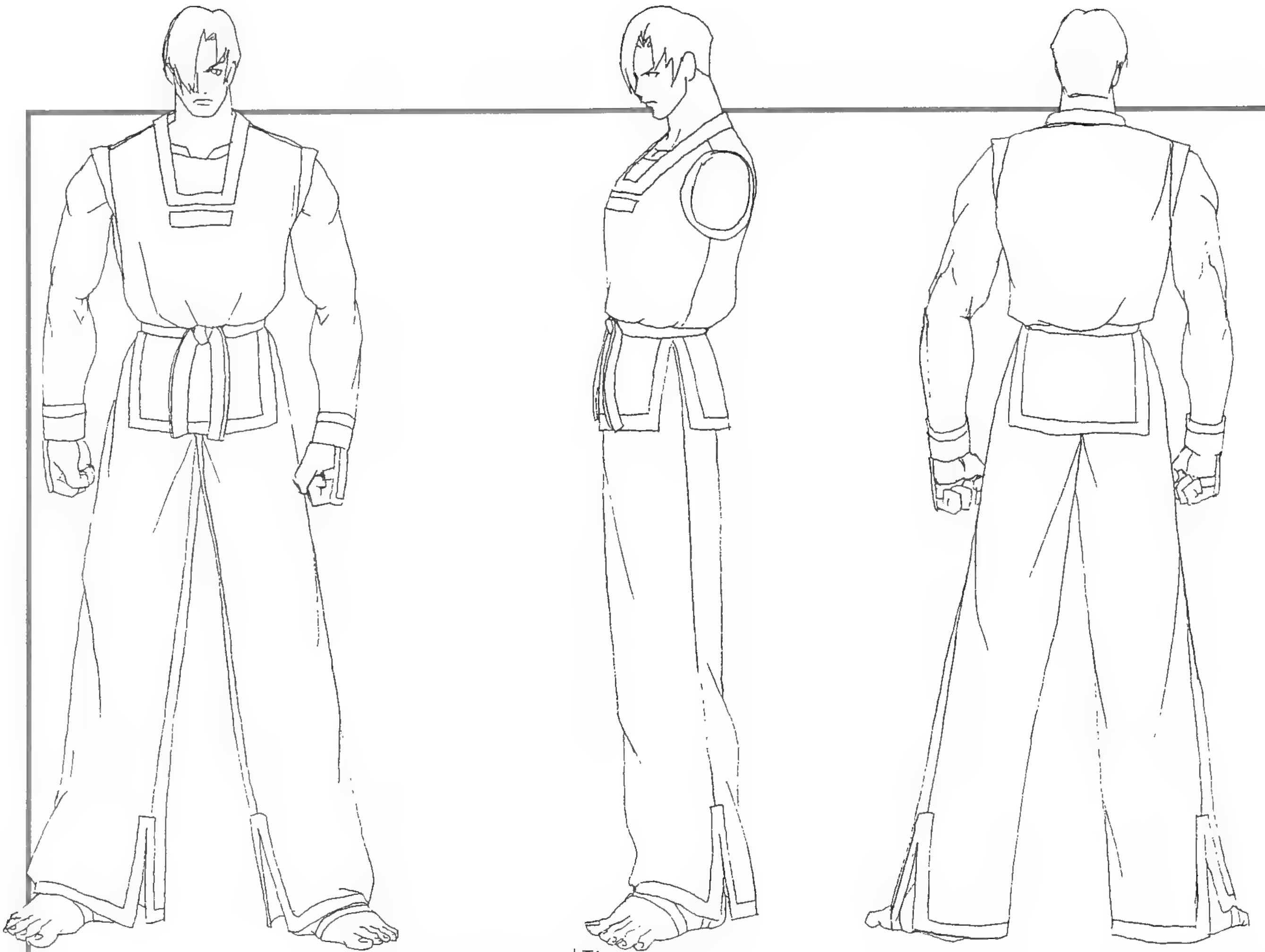


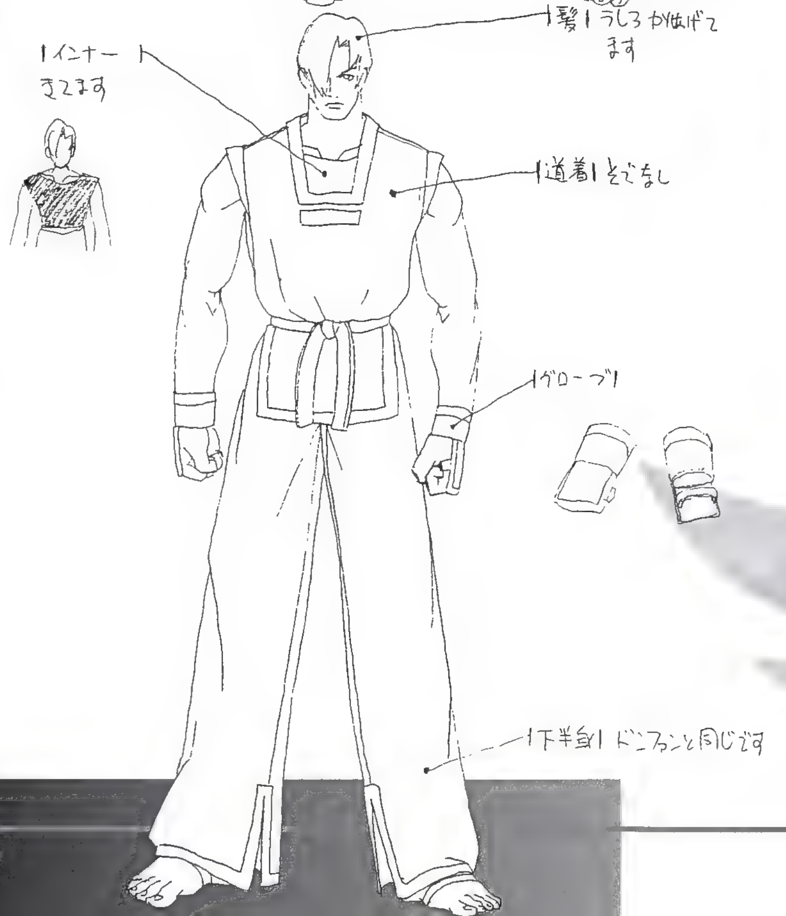


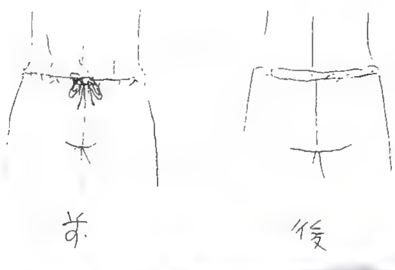
キム・ドンファン
KIM DONG HWAN

あの小さいお子様がこんなにオイシク成長いたしました。やはり基本は道着！　若かりし頃（？）の父上を思い出させますな。





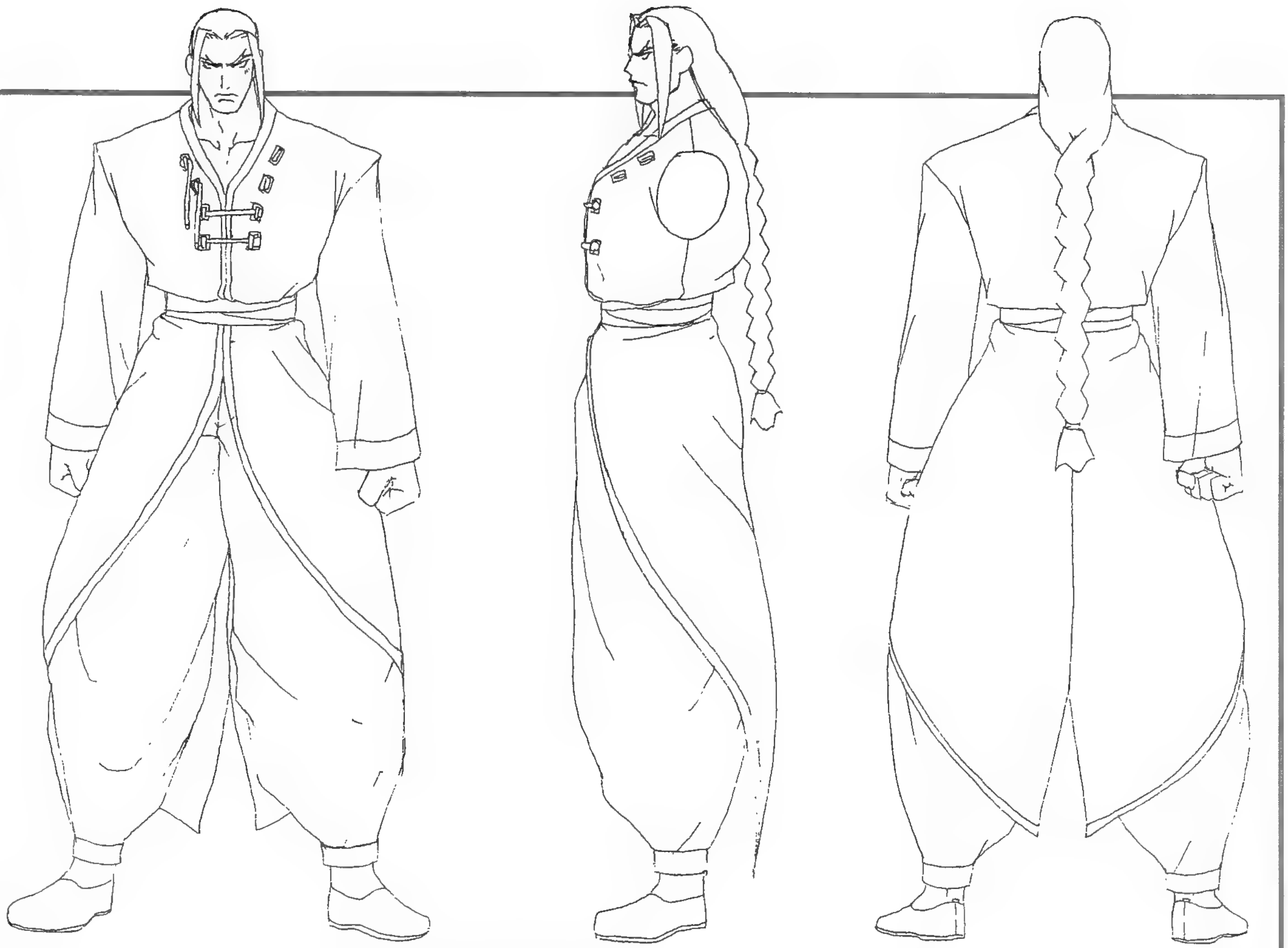




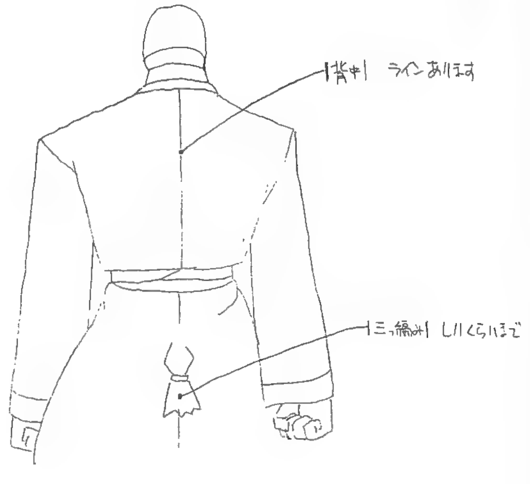
キム・ジェイフン

KIM JAE HOON

ノリの軽いお兄さんとは違った優等生タイプの弟君。こちらも道着着用だけど、お兄さんとは微妙に形が違います。

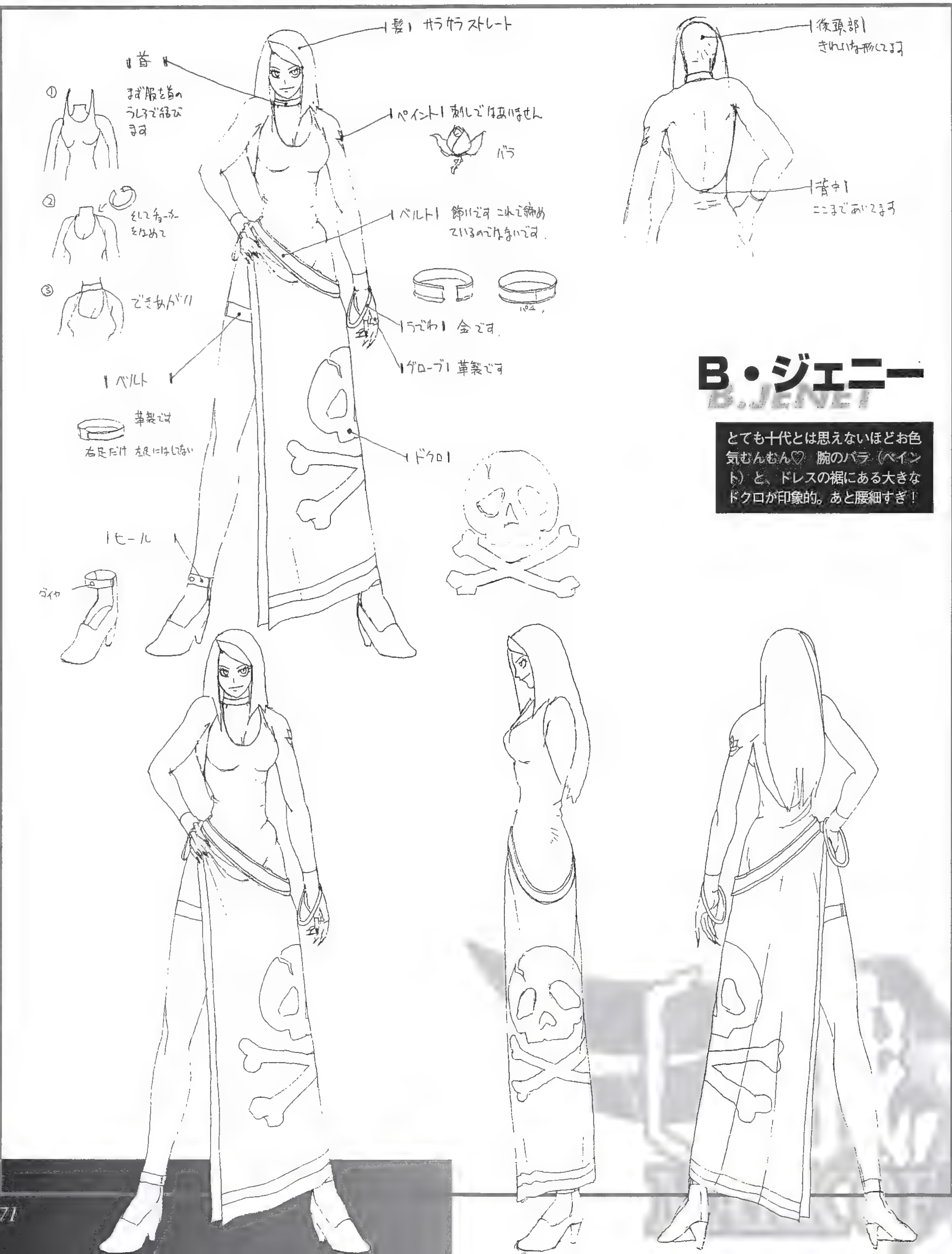






牙刀（がとう）
GATO

なんて闘いづらそうな服装！　全体的にダボっとした感じだから、よけいに頭が小さく見えるね。うしろの三つ編みがか〜わいい♡



B・ジェニー

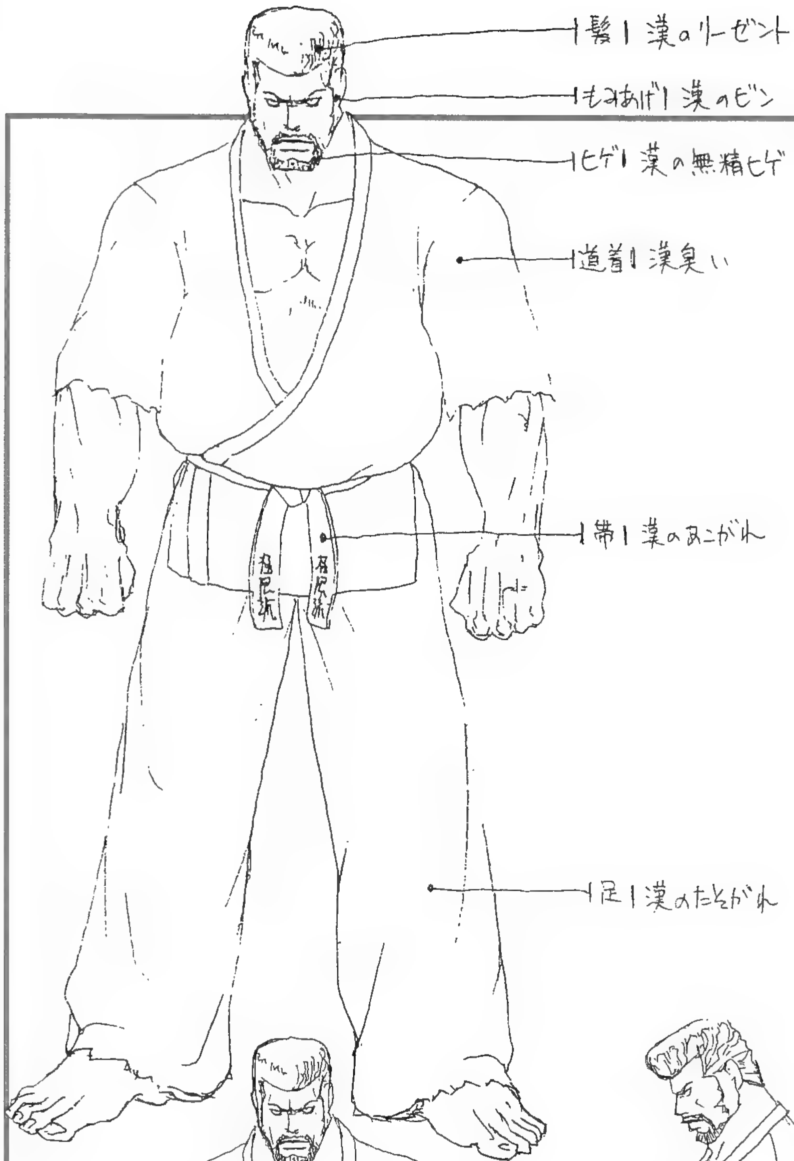
B.JENET

とても十代とは思えないほどお色気むんむん♡ 腕のバラ（ペイント）と、ドレスの裾にある大きなドクロが印象的。あと腰細すぎ！

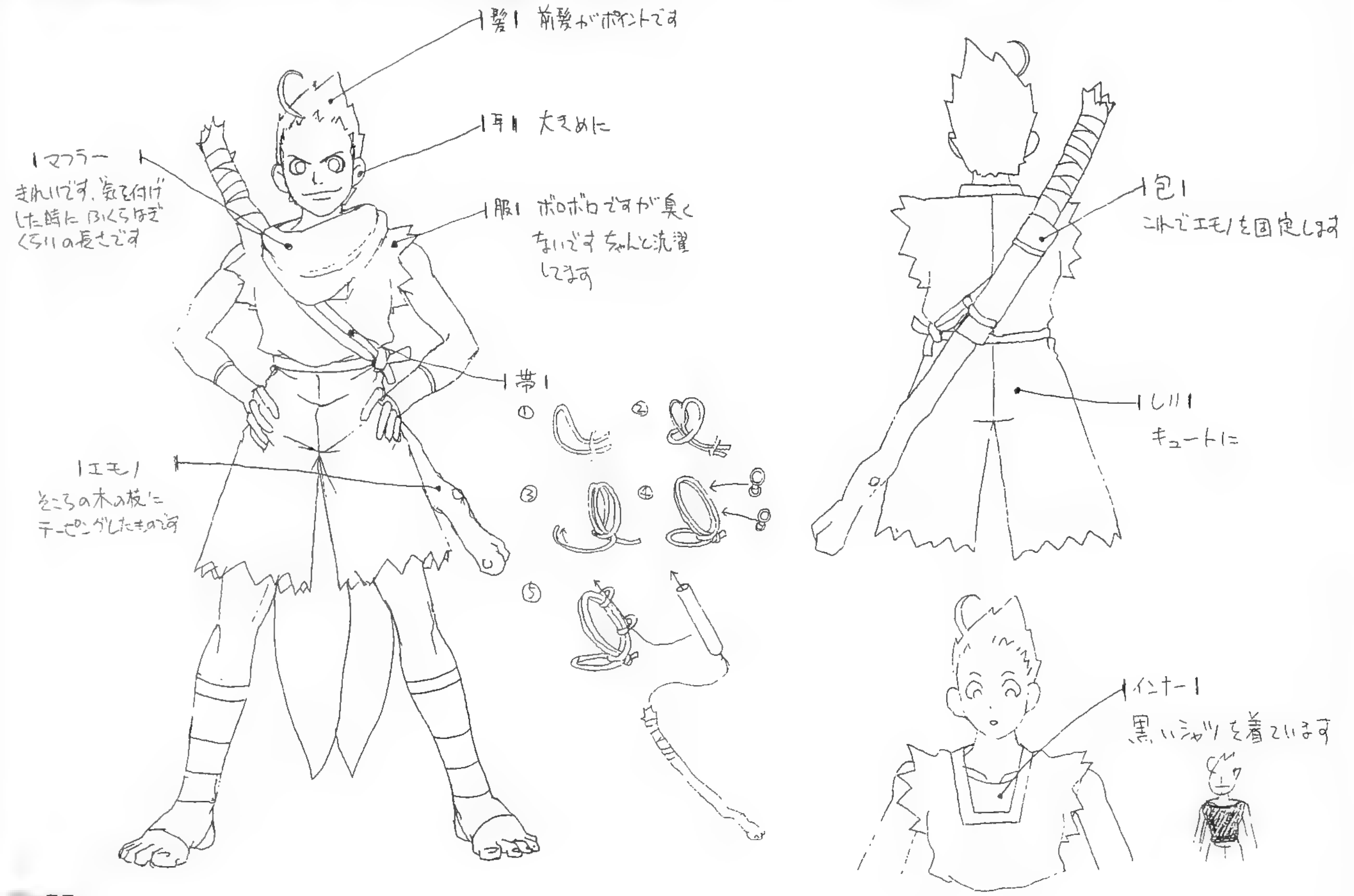
マルコ・ロドリゲス

MARCO RODRIGOEZ

やはり漢(おとこ)たるもの設定も簡潔（失礼）！……でも道着が漢臭いってのはちょっとなぁ…。足は漢のたそがれっていうのも謎だし（笑）。



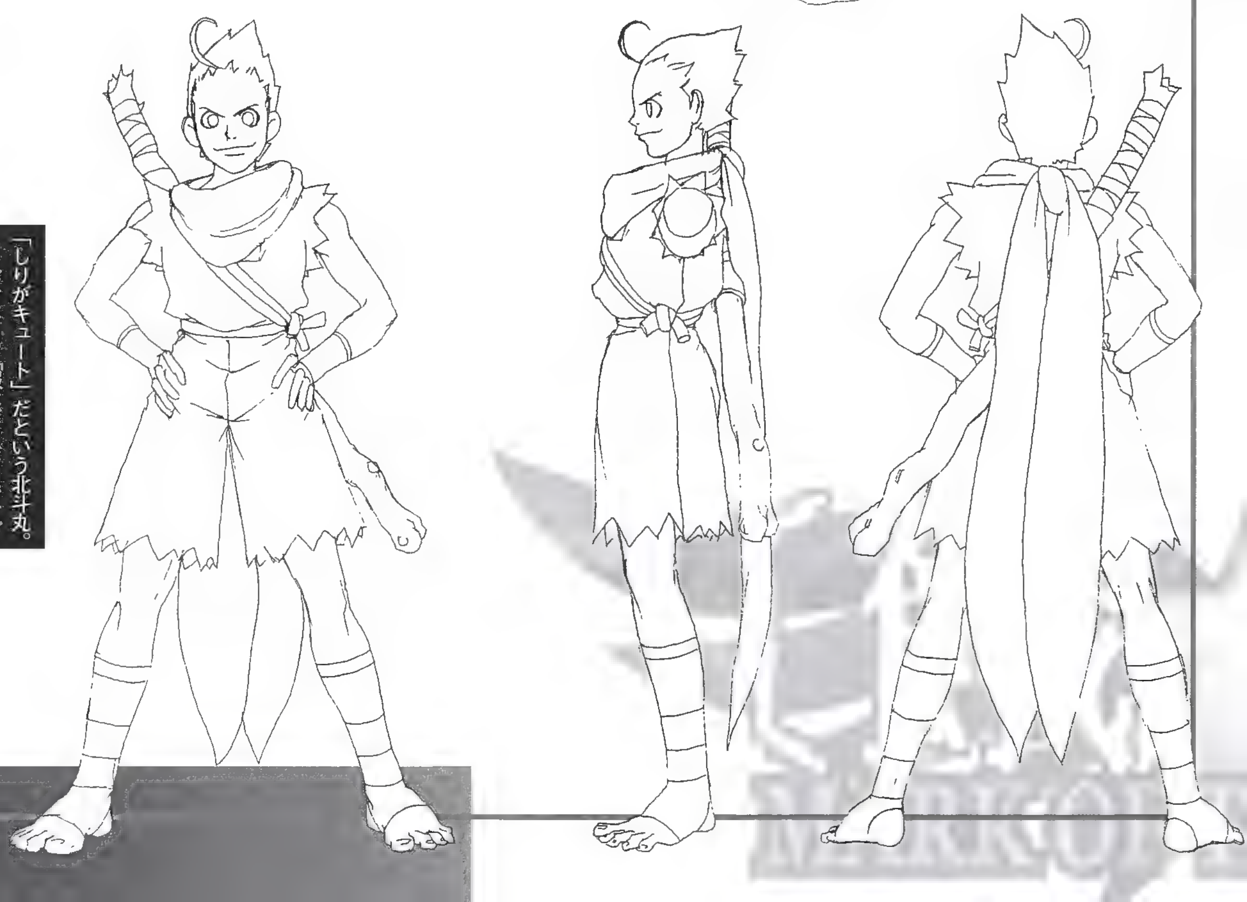


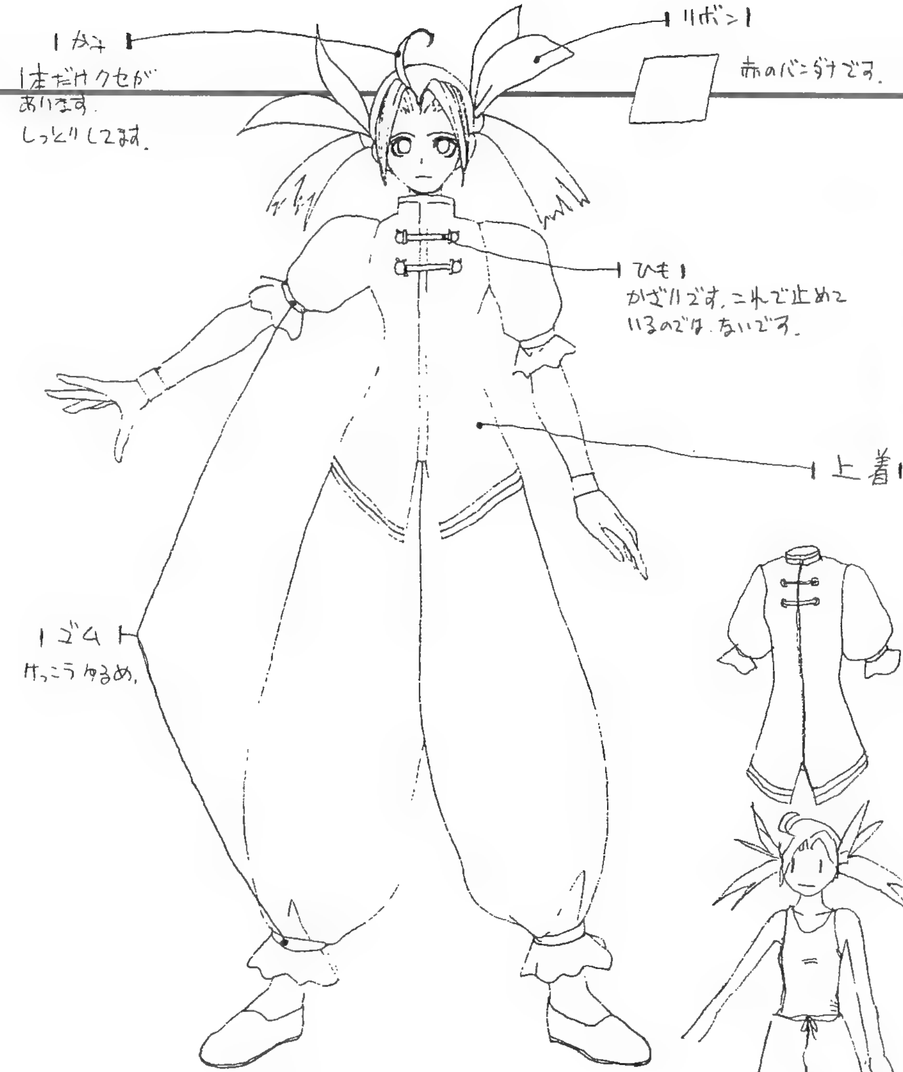


北斗丸（ほくとまる）

HOKUTOMARU

「しりがキュート」だという北斗丸。それにしても「服はボロボロですが臭くないです」って、親切なんだか違うんだかよく分からない解説…。

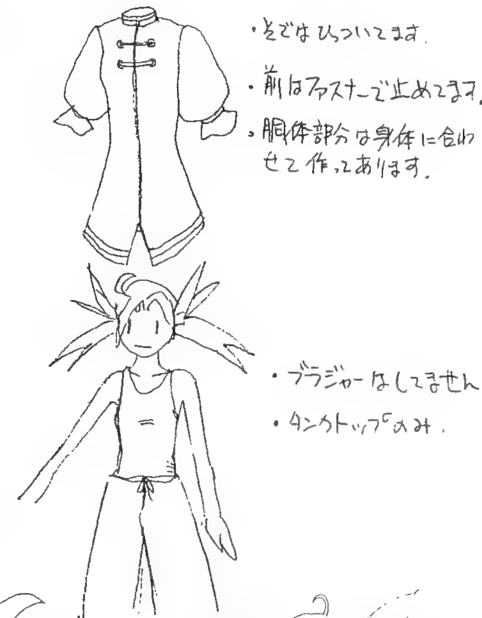




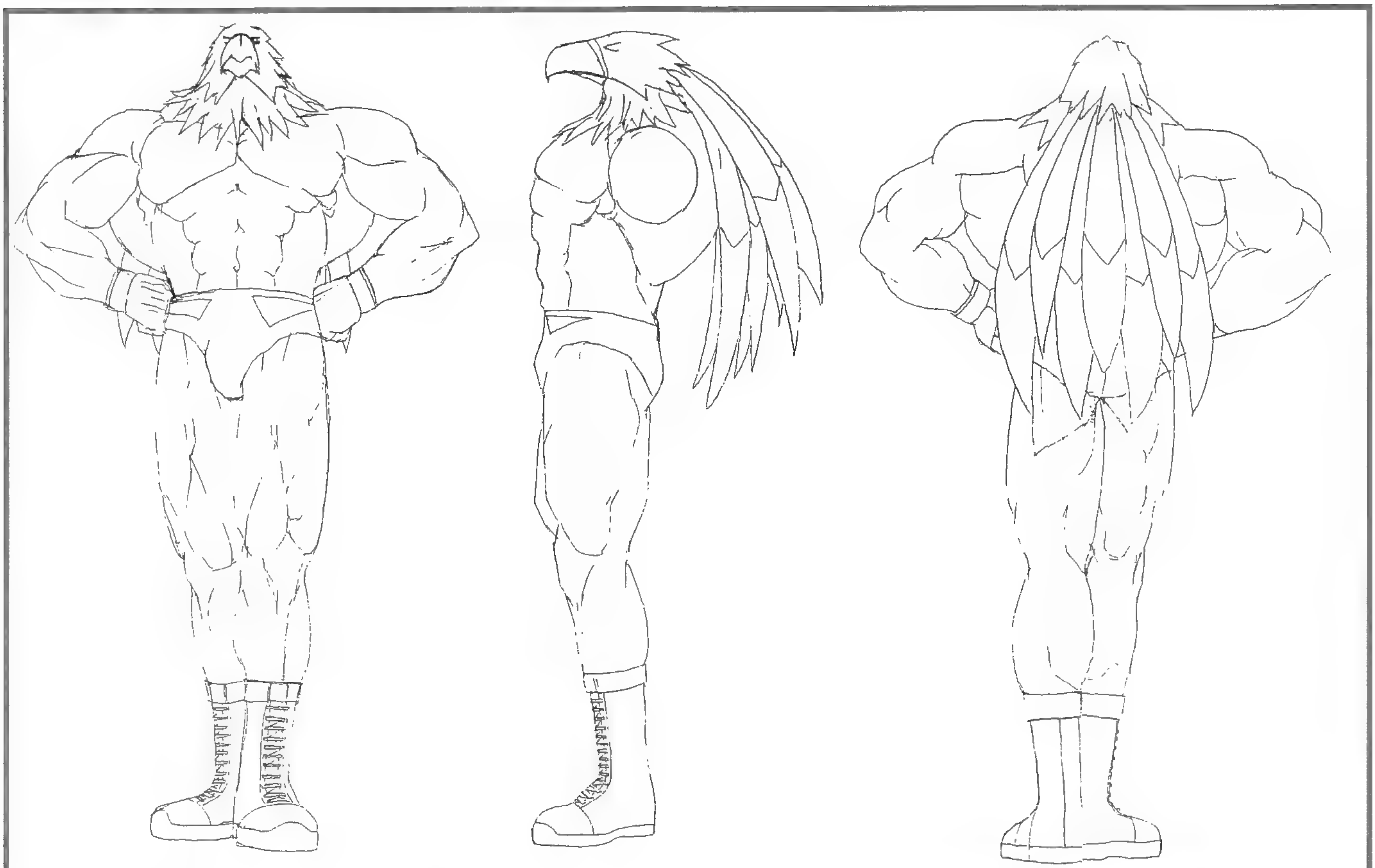
<ruby>双葉<rt>ふたば</rt></ruby>ほたる

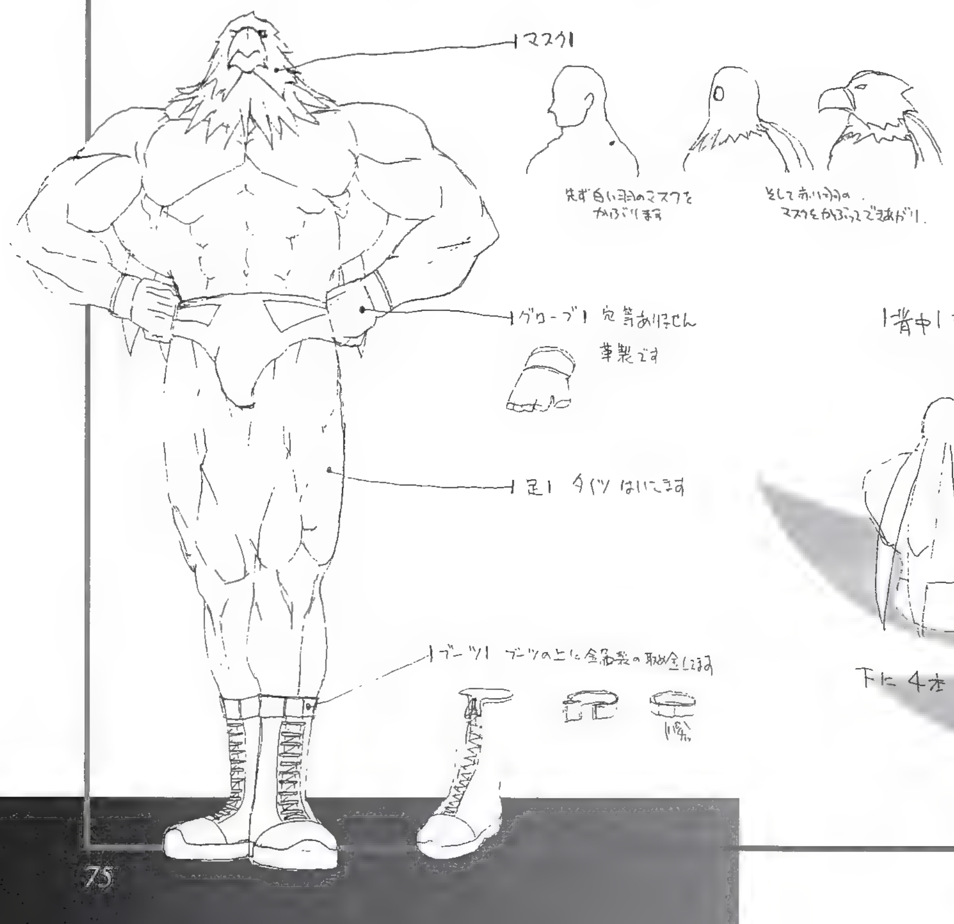
HOTARU FUTABA

イトカツの設定がないのが残念。しかし衝撃の事実！ なんとほたるちゃんは、見ての通りノーブラなのだ（セクハラ発言♡）！



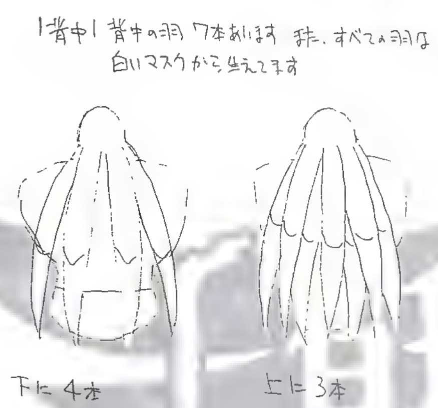


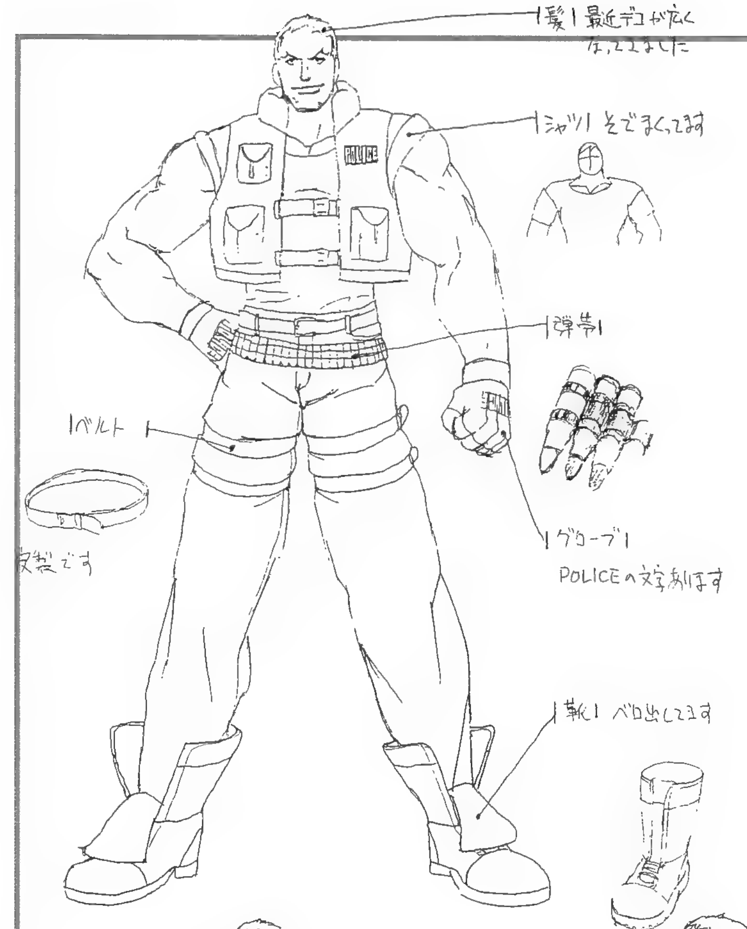


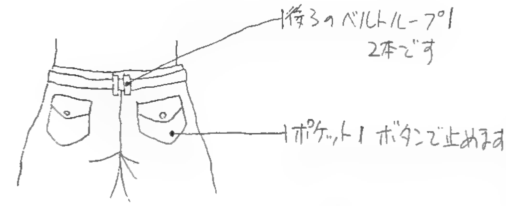


グリフォンマスク
THE GRIFFON

まさに身体が武器そのもの！ シンボルであるマスクが二重になってるのが特徴。マスクの下の素顔も見てみたい…♡ 超美形希望！







ケビン・ライアン

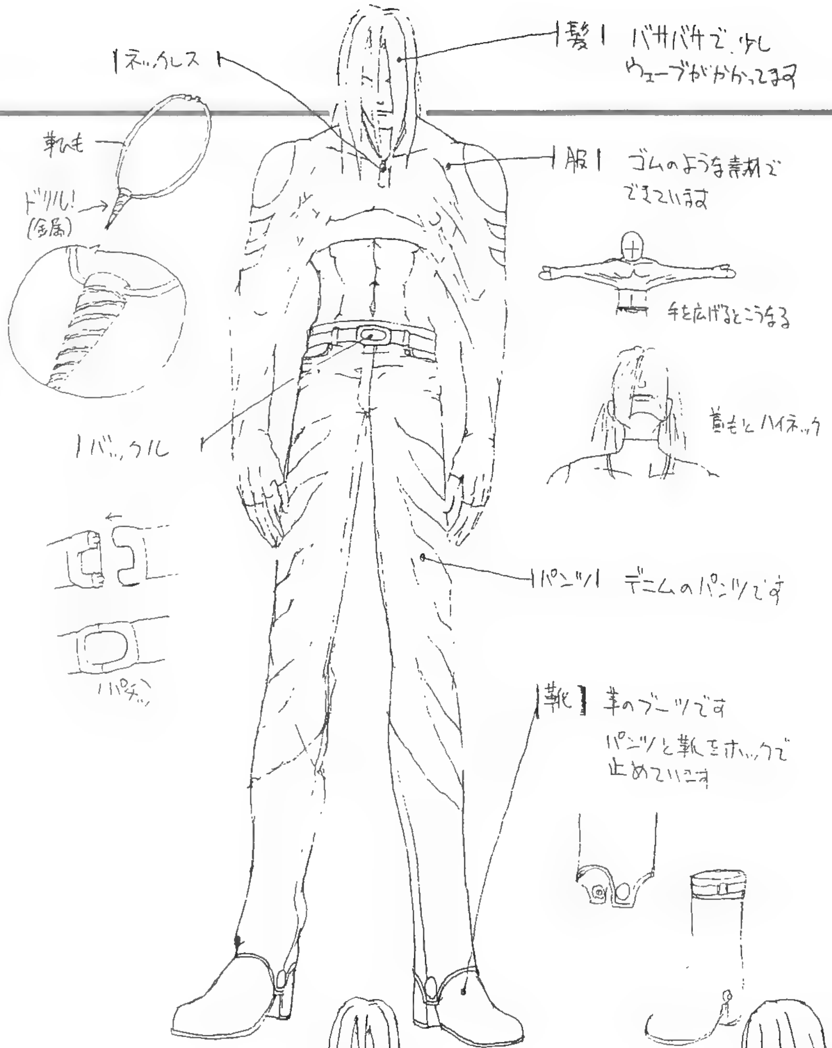
KEVIN RIAN

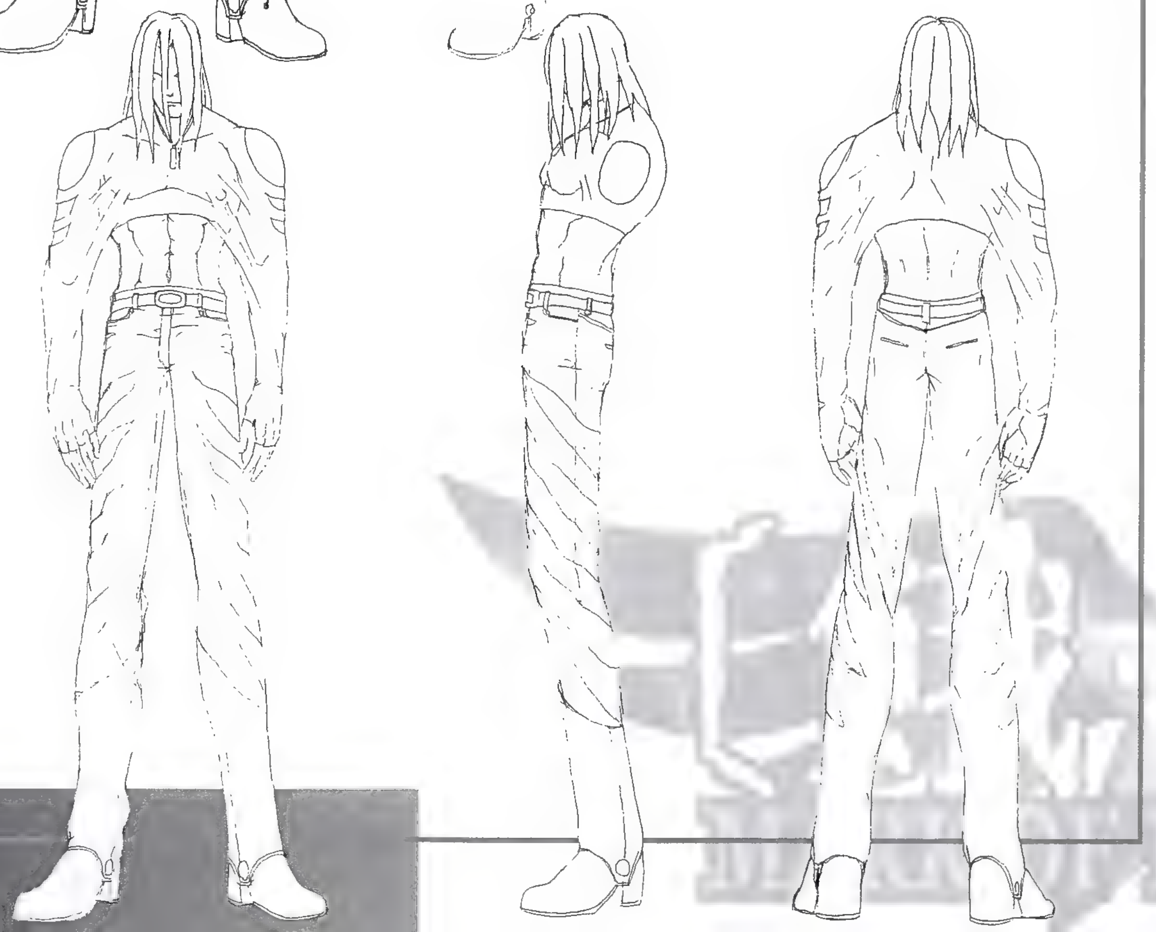
…オイオイ、腰に銃の弾なんて巻いちゃって危ないよう！　「デコが広くなってきました」っていうのも、別の意味で危ないぞ！



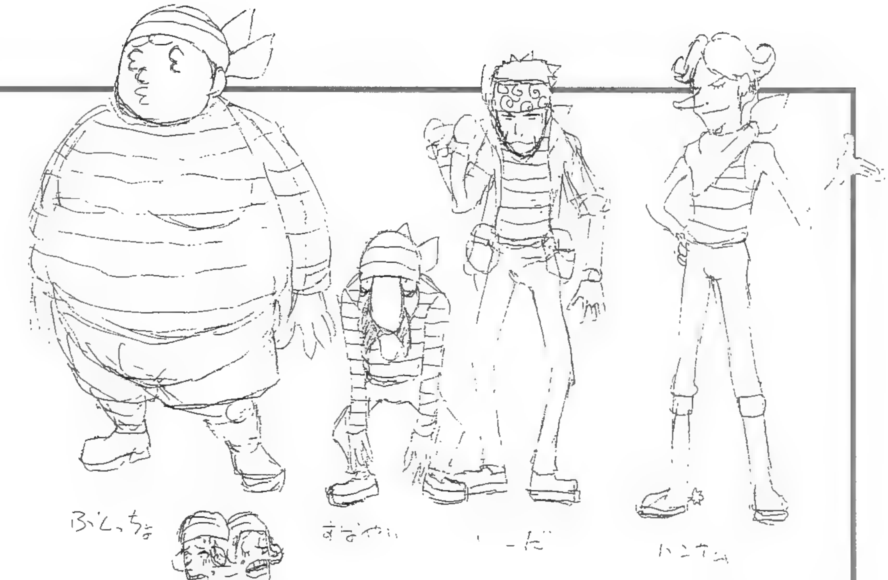
フリーマン
FREEMAN

まさにゴムって感じのイメージ♡本人のお気に入りというドリルのネックレスもよ～くお似合いです。素顔の設定は残念ながらナシ。

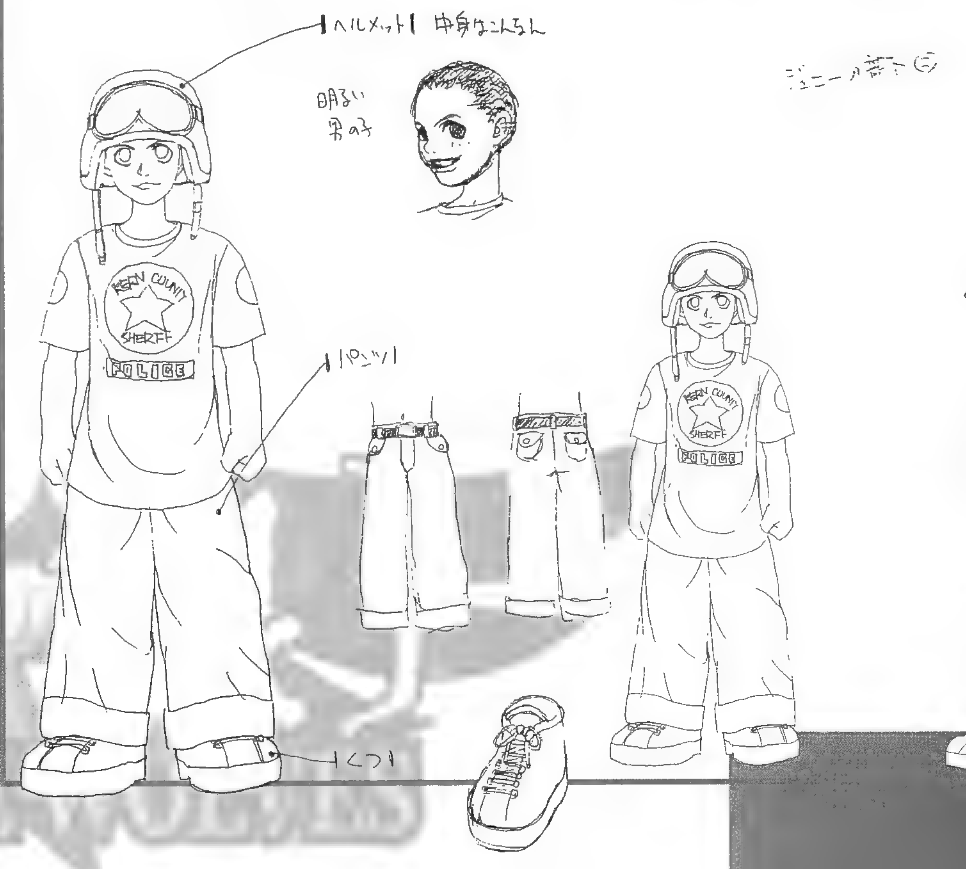




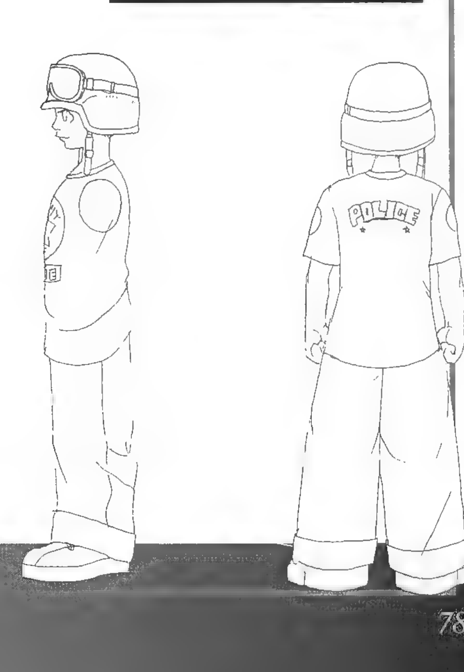
こちらの方々は、麗しきジェニー様の部下たち。いろんなヤツがいるけど、注目は下の大男。見覚えあると思ったらラオじゃん♡







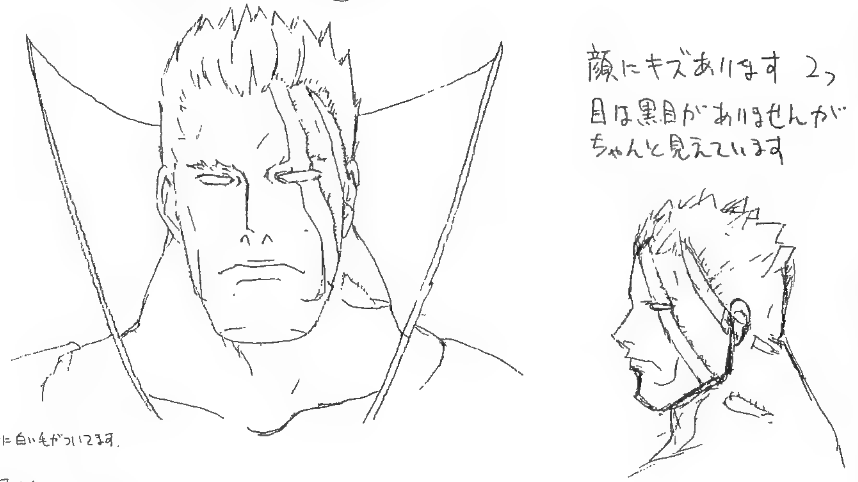
父親の仇を討って欲しいとケビンの前に現われたマーキー少年。着ているシャツはお父さんとおそろいだったのかな…？



グラント
GRANT

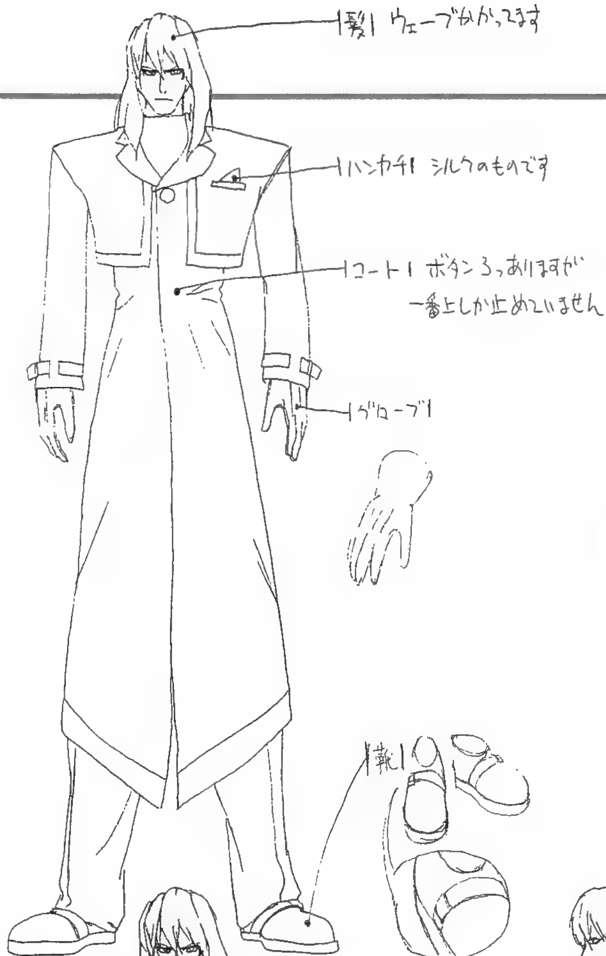
素肌にマント、マスクの下の素顔には大きな傷が…って、次ページのカインと比べると、こっちの方がラスボスっぽいよね（笑）。

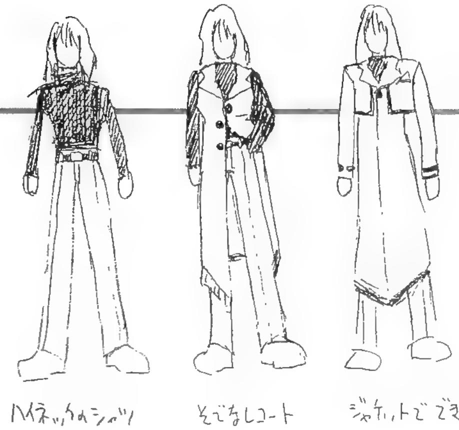








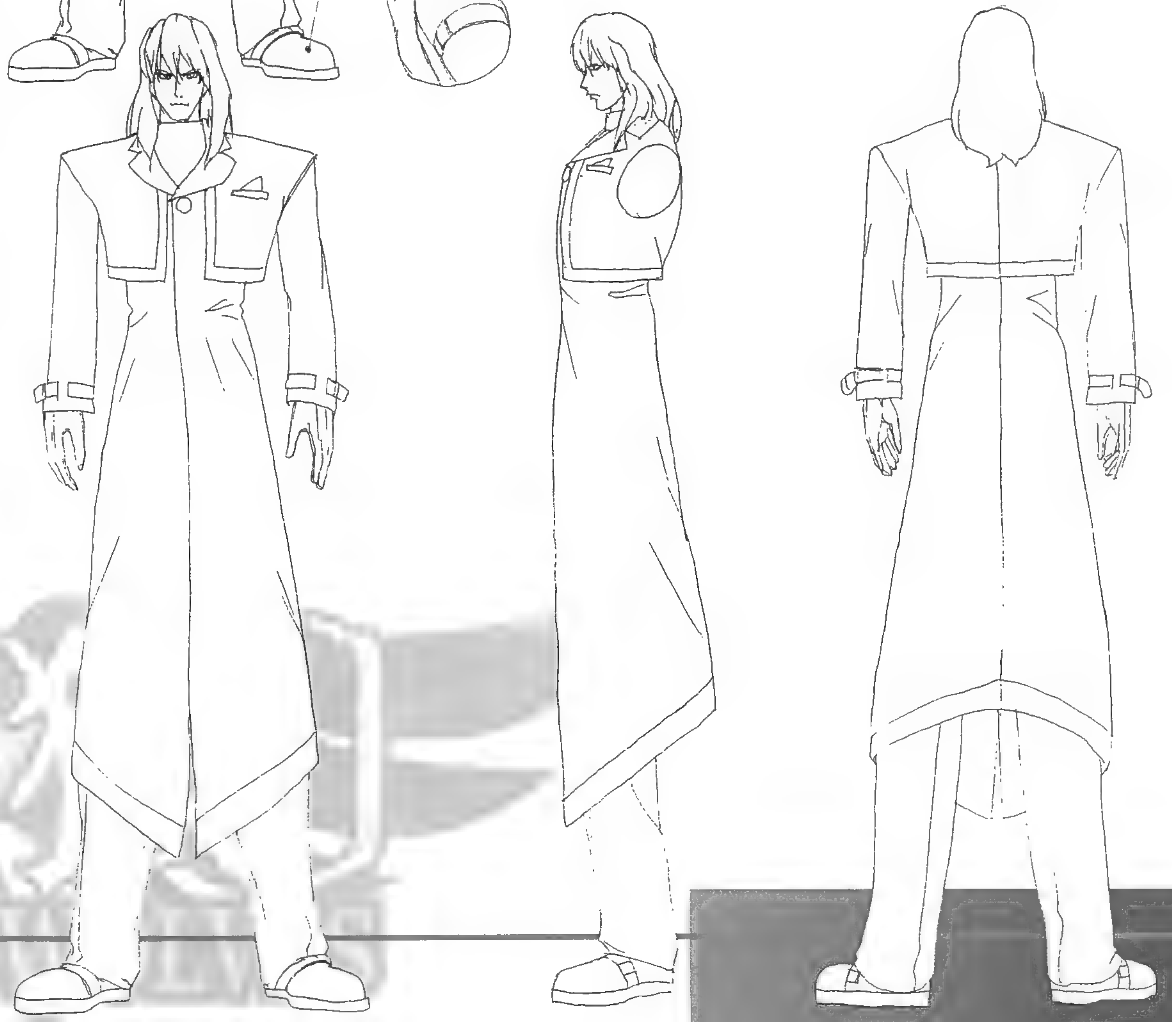




カイン・R・ハインライン

KAIN R. HEINLEIN

胸元のシルクのハンカチがオシャレなラスボス、カイン。設定を見てお分かりかと思いますが、けっこう厚着。着やせするタイプ？



1月版

NEO・GEO ROM & CD 売り上げランキング top10

『頂上決戦』初登場1位！ 新作ソフト続々発売で今月から早くも混戦状態!?

1 2,631P '99.12.2発売

ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 CD

ある組み合わせのエディットメンバーでEDを迎えると、CD版オリジナルの1枚絵が追加されているぞ！

2 2,118P '99.9.23発売

ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 ROM

各ラウンドで勝利したあと、ABCボタンのいずれかを押しっぱなしにしておくと、それぞれ違った勝ちポーズが見られる！ 要チェック！

3 1,574P '98.12.23発売

ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 DREAM MATCH NEVER ENDS CD

CD版ではキャラセレクト時にセレクトボタンを押すことで、選択済みのキャラがカーソルを合わせたキャラとの相性が分かってしまうのだ！

4	幕末浪漫第二幕 月華の剣士～月に咲く華、散りゆく花～ CD	'99.2.25発売	1,036P
5	～幕末浪漫～月華の剣士 CD	'98.3.26発売	489P
6	幕末浪漫第二幕 月華の剣士～月に咲く華、散りゆく花～ ROM	'99.1.28発売	326P
7	メタルスラッグ2 CD	'98.6.25発売	187P
8	リアルバウト餓狼伝説スペシャル CD	'97.3.30発売	142P
9	メタルスラッグX ROM	'99.5.27発売	113P
10	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 DREAM MATCH NEVER ENDS ROM	'98.9.23発売	109P

NP ネオジオポケット TOP5

1	頂上決戦最強ファイターズ SNK VS. CAPCOM	1,125P	'99.12.22発売
2	SNK VS. CAPCOM 激突カードファイターズ SNKサポーターズバージョン	488P	'99.10.21発売
3	SNK VS. CAPCOM 激突カードファイターズ CAPCOMサポーターズバージョン	485P	'99.10.21発売
4	ファーゼライ！	392P	'99.12.22発売
5	水木しげるの妖怪写真館	356P	'99.6.24発売

PS プレイステーション TOP5

1	KOUDELKA（クーデルカ）	639P	'99.12.16発売
2	剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 サムライスピリッツ新章	468P	'99.12.22発売
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 DREAM MATCH NEVER ENDS	241P	'99.3.25発売
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	223P	'99.6.24発売
5	SNKベストセレクション メタルスラッグ	208P	'99.9.9発売

SS&DC セガサターン&ドリームキャスト TOP5

1	ザ・キング・オブ・ファイターズ DREAM MATCH 1999	236P	'99.6.10発売
2	ザ・キング・オブ・ファイターズベストコレクション	87P	'98.10.1発売
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	61P	'98.3.26発売
4	リアルバウト餓狼伝説ベストコレクション	59P	'98.8.6発売
5	サムライスピリッツベストコレクション	15P	'98.8.6発売

協力店の紹介
ご協力していただいた販売店は以下の通りです

〈ソフマップ〉
ソフマップ秋葉原本店
東京都外神田3-14-10 ソフマップビル
☎03-3253-3030

ソフマップ日本橋店
大阪府日本橋
3号店 ☎06-6634-4020
4号店 ☎06-6634-5820
7号店 ☎06-6634-2076

〈あくとグループ〉
ファミコンランド一宮本店
愛知県一宮市富士3丁目1-5
☎0586-24-7665

〈カメレオンクラブ〉
カメレオンクラブ綾瀬店
東京都葛飾区小菅4-10-4 JMビル1F
☎03-5680-5290
他、加盟店76店舗

※各表のランキングは、北は北海道から南は九州まで、全国82店舗のご協力により、ネオジオフリーク編集部が独自に集計し、作成したものです。
各表内のポイント数によって、そのハードでの売り上げを比較することはできますが、3つの表のポイント数によって、各ハードのソフト売り上げを相対的に比較することはできません。

月間 NEO・GEO ソフト 読者人気 Best 10

今月のソフト人気 Best 10

順位(前回)	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1位(1)	餓狼 MARK OF THE WOLVES	SNK	格闘アクション	855P
2位(2)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99	SNK	格闘アクション	512P
3位(5)	武力～BURIKI・ONE～	SNK	格闘アクション	264P
3位(7)	幕末浪漫第二幕　月華の剣士 ～月に咲く華、散りゆく花～	SNK	格闘アクション	264P
5位(3)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	SNK	格闘アクション	216P
6位(ー)	～幕末浪漫～月華の剣士	SNK	格闘アクション	173P
7位(6)	サムライスピリッツ天草降臨	SNK	格闘アクション	168P
8位(4)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	格闘アクション	120P
8位(ー)	SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝	SNK	格闘アクション	120P
10位(8)	リアルバウト餓狼伝説	SNK	格闘アクション	88P

『餓狼ＭＯＷ』大差で1位獲得！ 『武力』熱が急上昇で一気に3位！

ソフト人気ベスト10では毎月、ネオジオソフトの人気ランキングを大発表!! どんどん投票してお気に入りソフトのランクをあげよう！

【総　評】

今月もたーっくさんの投票ありがとう！　投稿の山に囲まれて、担当ウレシイ悲鳴をあげっぱなしです♡

さてさて、今回も『餓狼ＭＯＷ』が2位に大差をつけての1位でした。テリー以外キャラ総替えという大胆さ、そしてジャストディフェンスなどの新システム採用が人気を呼んでいるようです。

『ＫＯＦ'99』は今一つ票がのび悩み、前回と同じく2位…。苦しい展開となってきました。しかし相変わらず3位以降を寄せつけないポイント数はおそるべし！

そして今回の目玉はなんといっても『武力』！　前回5位から2ランクアップと順調にポイントをのばしております。操作に慣れてハマった人多数。しかしハマった頃にはゲーセンから姿を消していて、嘆いているユーザーが多いようです。コンシューマーには移植されないんでしょうか…。

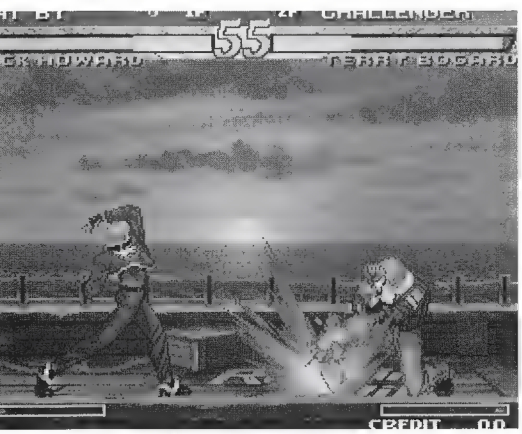
同じく3位に『月華第二幕』。こちらも前回7位から大幅にランクアップしております。ネオポケ版月華も出ることだし、これからのポイントの行方が気になるところであります！

そして『月華』もベスト10復帰で6位にランクイン。ここがふんばりどころ…？

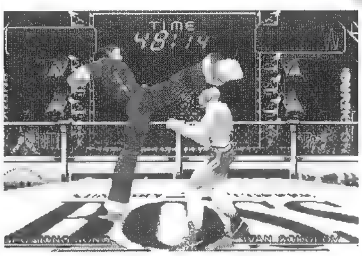
『ＫＯＦ'97』は前回4位から一気に8位までさがってしまいました。このまま消えてしまうにはもったいない！

累計でも目立っているのはやはり『餓狼ＭＯＷ』。今回はいきなり6つも順位があがって23位に落ち着きました。

というわけで、次回の見どころは『サムライ新章』！　まだまだ票が少ないので、ぜひとも投票よろしくね♡　もちろん投票だけでなく、批評や感想なども大歓迎！　熱いお便り待ってるナリ～！



『餓狼MOW』の独走は止まらない！



今回人気急上昇の『武力』。次回はどうなる…!?

※この順位はNEO・GEOソフトの読者人気投票を順位ごとに加点し、ネオジオフリーク編集部にて集計したものです。

累計ソフト人気ベスト50

順位(前回)	タイトル	ポイント
1位(1)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	16,015P
2位(2)	リアルバウト餓狼伝説	11,818P
3位(3)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	11,576P
4位(4)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	10,205P
5位(5)	～幕末浪漫～月華の剣士	10,071P
6位(6)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	8,939P
7位(7)	幕末浪漫第二幕　月華の剣士	8,626P
8位(9)	サムライスピリッツ天草降臨	8,246P
9位(8)	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	8,192P
10位(10)	サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣	5,653P
11位(11)	真サムライスピリッツ	4,882P
12位(12)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99	4,704P
13位(13)	SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝	4,216P
14位(14)	リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS	3,219P
15位(15)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	2,838P
16位(16)	侍魂～サムライスピリッツ～	2,539P
17位(17)	餓狼伝説スペシャル	2,308P
18位(18)	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	2,240P
19位(19)	風雲スーパータッグバトル	2,174P
20位(20)	メタルスラッグ2	1,979P
21位(21)	ART OF FIGHTING　龍虎の拳　外伝	1,874P
22位(22)	餓狼伝説3	1,829P
23位(29)	餓狼 MARK OF THE WOLVES	1,818P
24位(23)	餓狼伝説WILD AMBITION	1,776P
25位(24)	サムライスピリッツ	1,748P
26位(26)	武力～BURIKI・ONE～	1,585P
27位(25)	ブレイジングスター	1,487P
28位(27)	マジカルドロップⅢ	1,106P
29位(28)	天外魔境真伝	971P
30位(30)	メタルスラッグ	795P
31位(31)	龍虎の拳2	780P
32位(32)	パルスター	738P
33位(33)	餓狼伝説2	689P
34位(34)	わくわく7	644P
35位(35)	メタルスラッグX	613P
36位(41)	餓狼伝説	519P
37位(36)	NINJA MASTER'S	487P
38位(37)	ワールドヒーローズパーフェクト	474P
39位(38)	ティンクルスタースプライツ	471P
40位(39)	マジカルドロップ2	466P
41位(40)	キング・オブ・ファイターズR-2	440P
42位(42)	ソニックウィングス3	393P
43位(43)	キング・オブ・ファイターズR-1	390P
44位(44)	KOF'96 NEO・GEO Collection	375P
45位(45)	BREAKERS	365P
46位(46)	パズルボブル	362P
47位(47)	アイドル麻雀　ファイナルロマンス2	359P
48位(48)	ビューポイント	322P
49位(49)	ギャラクシーファイト	285P
50位(50)	オフビートレーサー！	274P

お便り募集

このコーナーはみなさんの投票が命♡　アーケード、家庭用を問わず、好きなネオジオタイトルと、好きじゃないネオジオタイトルをそれぞれ5つ書いて、ネオジオフリーク編集部まで送ってね。

ゲームについてのコメントも募集中！　熱いご意見待ってまーす♡

〈宛先〉〒112-0005
東京都文京区水道2－13－12　SKビル202
(株)芸文社　分室　ネオジオフリーク編集部
『ソフト人気ベスト10』係

読者の一言

餓狼 MARK OF THE WOLVES

奥が深い新システム、綺麗なグラフィック、凝った演出、迫力のBGM、そして魅力あふれる個性の強いキャラクターたち…。どれをとっても最高のゲームです。

あとは何よりもデッドリーレイブ！　ロック、やっぱり息子だよ♡　パパと同じでカッコイイ！　あの翼にも、してやられました♡

●PN／霧霞信乃（東京都）

待ってました！　2D餓狼新作！　ポリゴンじゃなくて本当によかったぁ～♡

ちゅーか、新主人公のロック！　ロックがぁ～！　もうたま乱♡

彼のヘソチラ（爆！）とかわいいジェニーの尻！　1日1回拝めなきゃ、もう夜も眠れません。

●PN／無限のデルタ（千葉県）

美術・演出面の作りこみがとても丁寧で好感が持てます。バランスもさほど悪くないようだし。動きも滑らかです。

ただし…他のゲームと比べてウリになるシステムがないです…。

●PN／結城美夜（神奈川県）

ここまで私をゲーセンに通わせたのは月華以来です。

テリー以外が新キャラと、また新鮮な感じがあって…。

グラフィックもすごくキレイだし、なんといってもEDの美しさには心奪われました。新システムなども導入されて、ストーリーも◎。私に初めて1コインクリアを実現させてくれた特別なゲームです。

●PN／琴音秋華（福島県）

新キャラ満載ですな。やりがいがありますな。ロックは使えますな。フェイント技のAB同時押しは少しムズイですなぁ。

●矢代智さん（新潟県）

キャラのバランスがよく調整されていて、月華以来の名作。ブレーキング、ジャストディフェンスもグー。

あと、ほたるちゃん（こちらが本命っす）！

●PN／N－SAN（神奈川県）

ザ・キング・オブ・ファイターズ'99

レオナのハートアタックが最高に気に入ったぜ！　相変わらず、あの性格の冷たさがすごくいい♡

ゲーム内容も面白く、音楽聴いてるだけでも楽しめる。最高のゲームだぜ！

●PN／コアラッキー館林見晴（千葉県）

リアルバウト餓狼伝説

個人的に、バトルに集中できないウザい演出は大嫌いなんです。

『RB』は、バトル以外のシーンがあまりないのにとってもドラマチックで、しかも嫌味にならない演出が絶品！　こんな素晴しい格ゲーを他に知りません。

●大野かおりさん（千葉県）

月間 NEO・GEOソフト 読者人気ワースト10

禁断のワーストランキングの発表だ！　あなたの勇気のある投票待ってます。

NF WORST 10!

今月の人気ソフトワースト10

順位(前回)	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1位(5)	幕末浪漫第二幕　月華の剣士～月に咲く華、散りゆく花～	SNK	格闘アクション	330P
2位(7)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	格闘アクション	319P
2位(8)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	格闘アクション	319P
4位(10)	武力～BURIKI・ONE～	SNK	格闘アクション	308P
5位(1)	餓狼伝説 WILD AMBITION	SNK	格闘アクション	275P
6位(4)	SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝	SNK	格闘アクション	242P
7位(2)	侍魂～サムライスピリッツ～	SNK	格闘アクション	198P
8位(–)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	SNK	格闘アクション	143P
8位(3)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99	SNK	格闘アクション	143P
10位(9)	リアルバウト餓狼伝説	SNK	格闘アクション	110P

このコーナーの存在について、さまざまな意見がたくさん寄せられております読者人気ワースト10。まさに禁断（笑？）のコーナーではありますが、皆様の勇気ある投票・ご意見を編集部一同心よりお待ちしております♡　ゲームに対する不満をぶちまけよう！

【読者の一言】

ザ・キング・オブ・ファイターズ'99

プレイしていてもちっとも楽しめないです！　ヒットしてもあんまり気持ちよくないし。

●PN／上田望（和歌山県）

餓狼伝説 WILD AMBITION

友達から聞いた話。「餓狼って3Dになったん？」やばっ！

私的にも心に残らなかったゲーム（だって未プレイ）。

●PN／モーニング息子？（大阪府）

こんなの餓狼じゃない！…と、何度心の中で叫んだことか。当時は餓狼新作は3Dなんだと聞いて、驚きながらも期待していたのに…。もう3Dはいらない！

●PN／夢子（東京都）

今回7位からぎゅーんとワープ（笑）！アテナの露出が少ないのが原因？



初心者向け格ゲー講座

Grade-1

グレード・ワン

今回のテーマは前号に引き続き、対人戦に強くなるための基礎知識！
即役立つ知識をご教授してもらいましょ!!
それでは講師の方、お願いしま～す。

講師：修羅騎士　鷹　飲み頃KING　ＩＬＰ－ケンちゃん

こんちゃ～こんちゃ～。不思議な贈り物大好きの、のみちんっす。「～の実」ばっかくれるたろさんマジ勘弁…って関係ないっすね、こんな話。最近原因不明の胃痛に悩まされている毎日ではございますが、時が解決してくれるでしょう…（医者いけ）。

んでは、今回は前回の続き、いってみましょお！

負けっぱなしの人生にさようなら…

さてさて、みなさんが対戦においてどのような闘い方をしているかは、残念ながら分かりませんが、「やるからにゃあ勝つ！」という思いは一緒のはず。でなければ対戦などしませんし。

「格ゲーといえばやっぱり対戦でしょ～その2」の巻

解析／飲み頃ＫＩＮＧ

それでは勝つためにはどうするか、ほんの小さなことではありますが、それを気をつけるのとそうでないのとでは格段に違ってくる…そんなポイントをいくつか挙げていきたいと思ってます。

勝利への近道はないっす　地道にいきましょ、地道に

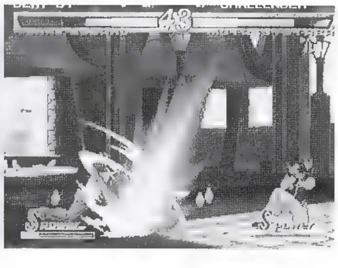
んでは、注意点をいくつかぱぱぱーっと挙げていきたいと思うっす。

①技のミス

これに関しては防ぎようのない気がしなくはないんですが、練習を積むことによって、極力減らすことは可能のはず。場数を踏んで経験値を稼ぎましょう。

②無意味な技の乱発

一番危険な行為っす。なぜその技をそんなところで？…などという行為は避けるべきっす。



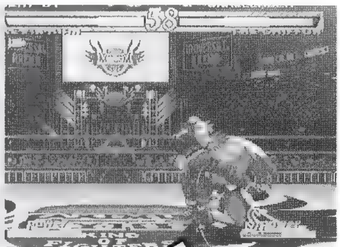
げいざ～って、気前よすぎっすにゃ

例えば、ガードされれば反撃確定の技を相手が固まっているときに出していくとか、どう考えても届かない距離でスキの大きい技を出して空振りしてしまうとか…。

"とりあえず技を出してみるか"的な考えはやめるようにしましょう。ラッキーヒットはそうそうないです、ホントに。

③必要以上のバクチ

よく見かける行為ですが、よくよく考えてみるとこれも確かに危険だということが分かるはず。うまく相手が引っかかってくれればそれはそれで結構なことですが、ハズせば手痛いしっぺ返しがくるのは明らか。たまにやってこそのバクチであって、毎回やっていては、パターンにはまったＣＰＵのようなものです。逆に「この状況ではバクチでこの技を出すぞおっ！」というのを相手に印象づけておいて、「実は違うんです」みたいなこともできなくはないのですが…。



ガードしたからといって…

④誘いにのってしまう

これは前回も触れたことですが、まずスキの少ない技をガードさせておいて、反撃できると思ってついつい手を出してしまったところを逆に反撃されてしまう…という相手のお誘いに見事にのってしまうこと。相手の出してきた技がどんな性質を持っているのかが分かれば、その状況が手を出していいか悪いかが分かってくると思います。この知識が対戦においてかなりのプラスになってきます。

⑤だまる

これは逆に、何をしていいかわからずに動けなくなってしまう状態。手を出したら逆に反撃されてしまうんじゃないか…などと考えているうちに結局のところボコッとやられてしまったり…。反撃できるポイントを押さえて、そこを確実についていくようにしましょう。

…と他にもあるのですが、とりあえず、即実践できることを挙げてみました。



反撃できるわけじゃないでしょお～

今日のまとめ

総合すると、「技の乱発は避け、バクチに頼らず、相手の技に対して反撃できるかできないかを見極めようね」ということになるっす。ごくごく当たり前のようなことですが、対戦においてはとても大切なことなので、ぜひ参考にしてみてくださいな。

…っと、今回はここまで。次回は…どうしましょ。…だあぁ。ネタ募集っす。「こんなんどーでしょ？」っつーのがあったらお手紙くだしゃい。

鷹の新リアルファイト ROUND-8

テーマ●『KOF'99 EVOLUTIONとその他』

編：ドリームキャスト版の『KOF'99』が発売されるね。で、資料を見た感じはどうだった??

鷹：うーん…むにゃむにゃ。

編：…ん？　どうしたの??　おーい！

鷹：あっ！　おはようっす。ちと最近UOにどっぷり漬かってて、あんまり寝てないんですよ（←ただの馬○）。だからもうちっと、寝かせてくださーい♪

編：寝るなっつーの！　質問に答えてー！

鷹：ひぃいい、すみません!!　あっええっと、そうですね、見た感じやっぱり気になるのはエキストラストライカーってものかな。まぁ名前の通りストライカーとしてでしか使うことができないみたいだけど、ちづるや大門が登場するなんてやっぱすごいっすよ!!　楽しみっす。あっ、でも紹介されてる以外にもエキストラストライカーが存在するようなこと書いてありますね。いった誰だろう？

その他ではクリザリッドが使用可能なことになったり、オリジナルの京と庵にが初めから使えるってことかな。でもさ、クリザリッドの性能ってどんなもんなんだろう？かな〜り、気になってしまうんですけど…ひひひ（笑）。

編：クリザリッド…確かに気になるね。そうだ、サバイバルモードが追加されて、その中に『タイムアタック』と『エンドレス』があるんだけど、これについて何かある？

鷹：別にないっすよぉ。でも『タイムアタック』は強力な連続技をいかに決めていくor食らってくれる連係を探すのが問題になって、『エンドレス』の方はダメージを食らわず、ラクチンに相手を倒すことのできる戦法を編み出すってのが肝心になってくるのかな？　まぁ1度はチャレンジしてみたいと思うです（飲み頃KING登場）。

飲み磨呂：なんでちゅか、鷹くん。今回は話に割りこむスキがなかったでちゅよ!!　ぼっくんもUO買ったんでちゅ、今度一緒に狩りに出ようでちゅ！

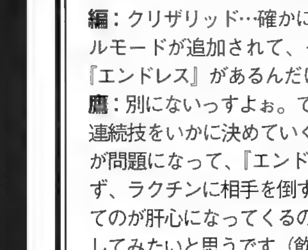
鷹：いいけど、もちろんPK狩りでしょ??（のみちんは青ざめた顔をして去っていく）

編：あはは。あっ話は変わるんだけど、今月はバレンタインデーだよ!?　なんかバレンタインデーにちなんだ思い出とかはあるのかな??

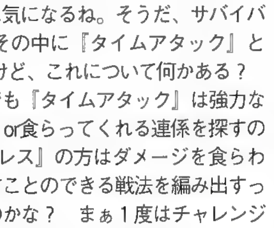
鷹：…ぐはっ!!　なんなんですか、その質問はぁ？（汗）。別にコレといったものはないですよ…普通です普通。つーか誰かチョコくれ〜♪

編：をいをい、ねだるなってば（笑）。

（※UO＝ウルティマオンライン。インターネットを利用したコミュニケーションゲーム）



ちづる再び♪　メインの方でも使いたかったんだけどなぁ〜



ぶべらっ…とうとう使えてしまうんですね。くりざりっどさん

NF攻略陣がお答えする格ゲーQ&A

Q『餓狼 MARK OF THE WOLVES』で、別にどのキャラでも構わないんですけど（今はロックを使ってる）、強攻撃→キャンセルフェイント技→強攻撃→キャンセル各種必殺技といった連続技かどうしても成功しないので、何か決めることのできる秘訣でもあったらどうか、お教えください。

●矢代　智さん（新潟県）、PN／俺は上野さん（埼玉県）

A：どこの部分から成功しないのか分かんねいので、こちら側で勝手に決めさせてもらいます（笑）。

多分キャンセルフェイント動作後の強攻撃だと思うんだけど、これは、フェイント動作自体にもキャンセルをかけて（ボタンを押す、歩く、しゃがむ、などでモーションをキャンセルすることができる）強攻撃を出さないとつなぐことができないので注意しよう。

また、キャラによっては、フェイント動作後にその場から強攻撃を出してもつなぐことができるのだが、少し歩いてからでないとつながらないキャラもいる。さらに画面端ならできるけど、画面中央ではできなキャラもいるので覚えておこう。ちなみに俺の担当しているロックなんかは画面端でないとできないのだ。

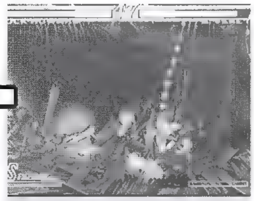
また、ロックなら強攻撃→キャンセルフェイント技→強攻撃の他にも、フェイント技を利用した連続技がいくつかあるので紹介しておこう。

①…近距離立ち弱パンチ→しゃがみ強パンチ→キャンセルフェイント技or烈風拳

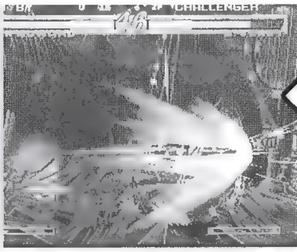
②…近距離立ち強パンチor強キック→キャンセルフェイント動作→シャインナックル

③…上段避け攻撃→キャンセルフェイント動作→しゃがみ強パンチ→キャンセル烈風拳orシャインナックル

①はヒット確認連続技。密着から近距離立ち弱パンチ→しゃがみ強パンチまでを決めうちし、ヒットしていたら烈風拳。ガードされていたらキャンセルフェイント技でスキを小さくしてそのまま攻めにいけるといったわけ。②もヒット確認連続技。キャンセルフェイント技までを決め打ちし、ヒットしていたらシャインナックルへつないでいこう。入力は迅速にぃ♪　③は質問の初段を上段避け攻撃にかえる、画面中央でも必殺技までつないでいける。ただし上段避け攻撃はヒット時のみキャンセルが利くぞ。（鷹）



通常技→キャンセルフェイント技。ヒット時は…



キッチリとシャインへつないでいきたい

攻略陣オススメ　このキャラを使え！

今回オススメするキャラは、ネオポケ新作『SNK GAL'S FIGHTERS』に登場のユリ・サカザキだ！

またまた実用的な連続技を少し紹介してみよう。

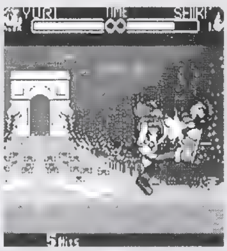
●ジャンプ強キック→しゃがみ強パンチ→キャンセル強ユリちょう回し蹴り→各種必殺技

ユリちょう回し蹴りからの安定する追撃はユリちょうナッコー。ゲージのある場合、画面中央なら直接飛燕鳳凰脚、画面端なら虎煌拳→キャンセル飛燕鳳凰脚でOKだ。

●しゃがみ弱キック×2→キャンセル弱ユリちょう回し蹴り→各種必殺技

貴重な下段攻撃始動の連続技。追撃は上記の強ユリちょう回し蹴りのものと同様に決められるぞ。少し難易度は上がるが、しゃがみ弱キック→しゃがみ強パンチ→キャンセル強ユリちょう回し蹴り、とつなげることもできる。

以上、代表的なものを紹介したがこれ以外にも連続技がたくさんある。今作のユリは多彩な必殺技がそろっているので、自分オリジナル戦法のユリを作ってみるのも面白いぞ！（ILPIケンちゃん）



ユリちょう回し蹴りで浮かせたあとは、楽しい空中コンボタイムだ！

コンシューマ ハイスコアコーナー

バトルハイスコア

この号が出る頃には、各ハードで『KOF'99』が出はじめてくる予定。NGROMで新作『餓狼』も発売されるしね。もちろん、どのソフトでもハイスコアを募集しているので、みんな応募してね！

ハイスコアラーによるスコアリング法伝授

餓狼伝説 WILD AMBITION（PS）（アンディ・ボガード）

使う連続技は、立ちB・B・C→キャンセル斬影拳と、しゃがみB→キャンセル斬影拳。

まず、ラウンド開始直後にジャンプC→立ちB・B・C→キャンセル斬影拳の連続技を決める。このあとは相手との間合いが離れてしまうので、斬影拳で相手の着地点に接近しておく。あとは、しゃがみB→キャンセル斬影拳をくり返すだけ。

●橘ウキョ〜・長野県

餓狼伝説 WILD AMBITION（PS）（坂田冬次）

ジャンプCで跳びこみ、立ちC・C→キャンセル弱弐式双連斬の連続技をくり返す。跳びこみがききにくい後半ステージでは、立ちA・B・Cのコンビネーションも併用していく。

ギースに対しては、しゃがみC→キャンセル強弐式双連斬を使う。しゃがみCはガードされるが、そのあとギースは技を出そうとして強弐式双連斬を食らってくれる。万一、邪影拳などを食らってしまった場合、ヒートゲージがたまっているなら、食らいキャンセルヒートブロウを出して脱出する。

●橘ウキョ〜・長野県



ギースには、起き上がりなどにしゃがみCをガードさせ…



キャンセル強弐式双連斬。なぜか食らってくれるのだ

KOF'99（女性格闘家チーム）

使うキャラはマリー。

ラウンド開始直後から、跳びこんで連続技を決めるのをくり返す。

使う連続技は、ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ（2段目）→キャンセルハンマーアーチ→キャンセル弱ストレートスライサー→クラブクラッチ。ゲージがたまったら、最後をM．タイフーンにする。

3人目までいった時に、マリーの体力が2／3以下になっていた場合は、わざと負ける。そして、2人目のキングで、ジャンプ強キック→キャンセルミラージュダンスの連続技を決めるのをくり返す。ジャンプ攻撃がガードされても、近距離立ち強キック以降を食らってくれる。

●黒田夢仁・和歌山県

KOF'99（エディット）

使用キャラは庵、ストライカーはテリーにする。

まず、中ジャンプ空中ふっ飛ばし攻撃や、ダンクゲイザー（テリー）などを使って、ダウンを奪う。

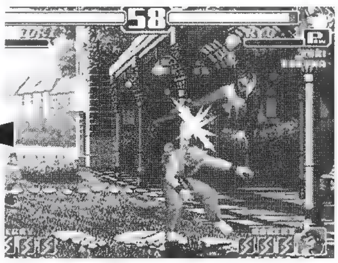
そうしたら、起き上がりに、通常ジャンプで跳びこみ、外式・百合折り→近距離立ち弱キック→キャンセル外式・夢弾（1段目）→キャンセル強葵花の連続技を決める。百合折りがガードされても、近距離立ち弱キックを食らってくれるので、問題ない。

相手を画面端に追いこんでしまった時は、百合折りを当てられないので、ジャンプ弱パンチで代用する。

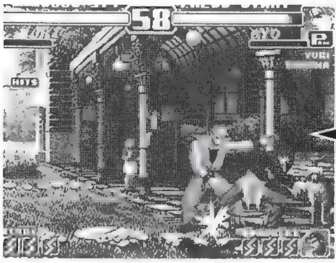
この連続技を数セット決めると相手が気絶するので、超必殺技を決めてKO。

2人目以降は、カウンターモードを発動し、強百八式・闇払い→スーパーキャンセル強裏参百拾壱式・析爪櫛をくり返してもいい。CPUは百八式・闇払いに反応してしゃがみガードをしているので、析爪櫛が必ずヒットしてしまう。

●藤田悟志・埼玉県



ダウンを奪ったあと、起き上がりに百合折りで跳びこんで…



近距離立ち弱キックから連続技。百合折りがガードされてもOK



遠くから闇払いを撃ち、しゃがみガードを誘っておいて…



スーパーキャンセル析爪櫛。しゃがんだまま食らってくれる

第9回バトル・ハイスコア ポイントランキング

1位	高桑敏裕・愛知県	773Pts.
2位	月を見るたび思い出せ・兵庫県	541Pts.
3位	橘ウキョ〜・長野県	432Pts.
4位	10−KEY・東京都	350Pts.
5位	ZRO・東京都	211Pts.
6位	仇・東京都	176Pts.
7位	M，Y−剣魂・千葉県	165Pts.
8位	真到漢道・大分県	121Pts.
9位	だいじゃ・埼玉県	91Pts.
10位	反りの家・大阪府	61Pts.

ポイントランキングの説明

このバトル・ハイスコアでは、読者のみんなから送ってもらった各対象ゲームのビデオをもとに、ハイスコアの集計をおこなっているぞ（くわしい応募方法は募集要項を参照）。

そして、ここに掲載されているハイスコアを更新、防衛するなどしたプレイヤーには、そのつど一定のポイントが加算される（後述のポイント換算法を参照）。このポイント獲得数をみんなで競うのだ！

1回のポイントランキング開催期間は6ヵ月。毎月ポイントランキング途中経過として、獲得ポイントの上位プレイヤー名とその獲得ポイント数を掲載していくので要チェックだ。そして開催期間最後の月にポイントランキング上位にいるプレイヤーには、編集部から記念品をプレゼントするぞ。

●●•ポイント換算法•●●

ハイスコアビデオを送ってくれたプレイヤーには、次の法則でポイントが加算される。

●ハイスコア樹立＆更新
15Pts.
（カウンターストップした場合はさらに15Pts.追加）

●ハイスコアを防衛
1ヵ月につき5Pts.

●送ってくれた人全員に
1Pts.
（ただし、同じ月に何本ビデオを送っても1人につき1点のみ）

※同じ月に、同じゲームのまったく同点のハイスコアが送られてきた場合は、基本的にその全員を掲載し、普通通り全員にポイントを進呈。

今月のお知らせ

今月は『KOF'99』のハイスコアで激戦がくり広げられました。特にだいじゃさんの健闘が光っています。その他には橘ウキョ～さんが堅実にポイントをゲットしていました。次号はいったいどうなるのでしょうか？

なお、今月から『餓狼 MARK OF THE WOLVES』のハイスコアを募集します。バトルハイスコアの応募締め切りがネオジオROM版の発売直後のため、今号からの応募はキツイかもしれませんが、できればよろしくお願いしますね。

今月のハイスコア

ジョー・ヒガシ	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,576,900	ALL
アンディ・ボガード	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,568,700	ALL
ビリー・カーン	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,562,100	ALL
ダック・キング	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,553,600	ALL
ローレンス・ブラッド	うしくん隊長・北海道	1,513,400	ALL
望月双角	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,494,100	ALL
サバイバルモード／ジョー・ヒガシ	10－KEY・東京都	3'08'05	ALL

リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND (PS)

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
秦崇秀	10－KEY・東京都	1,909,400	ALL
ブルー・マリー	10－KEY・東京都	1,876,700	ALL
アンディ・ボガード	10－KEY・東京都	1,876,000	ALL
キム・カッファン	10－KEY・東京都	1,845,100	ALL
ジョー・ヒガシ	10－KEY・東京都	1,827,300	ALL
チン・シンザン	10－KEY・東京都	1,820,800	ALL
ダック・キング	橘ウキョ～・長野県	1,814,200	ALL
秦崇雷	橘ウキョ～・長野県	1,812,500	ALL
タン・フー・ルー	10－KEY・東京都	1,808,500	ALL
望月双角	10－KEY・東京都	1,788,700	ALL
ギース・ハワード	10－KEY・東京都	1,770,800	ALL
不知火舞	10－KEY・東京都	1,734,800	ALL
フランコ・バッシュ	10－KEY・東京都	1,703,000	ALL
アルフレッド	エレクトリッガー・青森県	1,643,400	ALL
テリー・ボガード	橘ウキョ～・長野県	1,620,700	ALL
ヴォルフガング・クラウザー	10－KEY・東京都	1,560,400	ALL
ビリー・カーン	橘ウキョ～・長野県	1,554,900	ALL
山崎竜二	10－KEY・東京都	1,546,400	ALL
ホンフゥ	10－KEY・東京都	1,496,500	ALL
ボブ・ウィルソン	橘ウキョ～・長野県	1,477,300	ALL
ローレンス・ブラッド	橘ウキョ～・長野県	1,336,800	ALL
サバイバルモード(スコア)／ブルー・マリー	10－KEY・東京都	1,681,900	ALL
サバイバルモード(タイム)／ホンフゥ	10－KEY・東京都	3'34'41	ALL

餓狼伝説 WILD AMBITION (PS)

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ビリー・カーン	高桑敏裕・愛知県	3'06'90	ALL
ライデン	橘ウキョ～・長野県	3'15'23	ALL
Mr. カラテ	橘ウキョ～・長野県	3'42'46	ALL
アンディ・ボガード	橘ウキョ～・長野県	3'53'78	ALL
テリー・ボガード	橘ウキョ～・長野県	3'55'88	ALL
キム・カッファン	高桑敏裕・愛知県	3'56'51	ALL
ギース・ハワード	橘ウキョ～・長野県	4'06'68	ALL
山崎竜二	高桑敏裕・愛知県	4'23'16	ALL
李香緋	橘ウキョ～・長野県	4'27'63	ALL
不知火舞	高桑敏裕・愛知県	4'38'31	ALL
ダック・キング	橘ウキョ～・長野県	4'44'01	ALL
千堂つぐみ	橘ウキョ～・長野県	4'46'55	ALL
ジョー・ヒガシ	橘ウキョ～・長野県	4'51'73	ALL
坂田冬次	橘ウキョ～・長野県	5'00'96	ALL

メタルスラッグ2 (NG)

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ERI	TBG・カンマ・鹿児島県	6,136,580	ALL

メタルスラッグX (NG)

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
FIO	ももぞのあおい（30万落）・埼玉県	6,393,930	ALL

ブレイジングスター (NG)

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ヘルハウンド	10－KEY・東京都	58,415,330	ALL
ウィンディナ	梶並知記・東京都	52,317,690	6面
DINO246	SHELA・大阪府	37,272,230	ALL
ペプロス	鈴木直登・愛知県	25,008,660	6面

THE KING OF FIGHTER'S '99 (NG)

キャラクター	プレイヤー	B.P.	備考
女性格闘家チーム	黒田夢仁・和歌山県	722	ALL
エディットチーム	だいじゃ・埼玉県	708	ALL
餓狼伝説チーム	だいじゃ・埼玉県	601	ALL
主人公チーム	だいじゃ・埼玉県	568	ALL
怒チーム	だいじゃ・埼玉県	556	ALL
韓国チーム	だいじゃ・埼玉県	539	ALL
龍虎の拳チーム	だいじゃ・埼玉県	478	ALL
サイコソルジャーチーム	インノケンティウス・富山県	472	ALL
サバイバーモード（タイム）／椎拳崇（ストライカー：アテナ）	インノケンティウス・富山県	4855	ALL

THE KING OF FIGHTERS DREAM MATCH 1999 (DC)

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
エディットチーム	仇・静岡県	702,300	ALL
餓狼伝説チーム	仇・静岡県	698,000	ALL
主人公チーム	仇・静岡県	655,000	ALL
龍虎の拳チーム	仇・静岡県	635,900	ALL
サイコソルジャーチーム	仇・静岡県	624,500	ALL
オロチチーム	ススズ゛・東京都	563,600	ALL
キムチーム	ススズ゛・東京都	520,700	ALL
八神チーム	ヒロカズ・神奈川県	511,800	ALL
女性格闘家チーム	ZRO・東京都	463,900	ALL
'97スペシャルチーム	ZRO・東京都	453,100	ALL
おやじチーム	ZRO・東京都	422,800	ALL
怒チーム	ZRO・東京都	354,700	ALL
アメリカンスポーツチーム	ZRO・東京都	332,500	ALL
サバイバーモード（タイム）／テリー・ボガード	仇・静岡県	7'04'25	ALL

幕末浪漫第二幕 月華の剣士～月に咲く華、散りゆく花～ (NG)

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
天野漂（極）	高桑敏裕・愛知県	3,201,200	ALL
斬鉄（力）	高桑敏裕・愛知県	3,187,700	ALL
刹那（力）	高桑敏裕・愛知県	3,146,200	ALL
御名方守矢（力）	高桑敏裕・愛知県	3,123,400	ALL
高嶺響（力）	高桑敏裕・愛知県	3,084,700	ALL
骸（力）	高桑敏裕・愛知県	3,084,000	ALL
鷲塚慶一郎（力）	高桑敏裕・愛知県	3,044,800	ALL
雪（力）	高桑敏裕・愛知県	3,039,000	ALL
真田小次郎（力）	高桑敏裕・愛知県	2,978,300	ALL
李烈火（力）	高桑敏裕・愛知県	2,942,900	7人目
直衛示源（力）	高桑敏裕・愛知県	2,935,300	ALL
はぐれ人形（力）	高桑敏裕・愛知県	2,899,900	ALL
嘉神慎之介（力）	高桑敏裕・愛知県	2,891,000	ALL
楓（覚醒前・力）	高桑敏裕・愛知県	2,856,500	ALL
楓（力）	高桑敏裕・愛知県	2,852,700	ALL
黄龍（力）	高桑敏裕・愛知県	2,841,700	ALL
一条あかり（力）	高桑敏裕・愛知県	2,799,000	ALL
玄武の翁（力）	高桑敏裕・愛知県	2,739,400	ALL
神崎十三（力）	高桑敏裕・愛知県	2,718,100	ALL

リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS (NG/NGCD)

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
山崎竜二	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,840,800	ALL
秦崇秀	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,820,100	ALL
秦崇雷	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,727,200	ALL
ヴォルフガング・クラウザー	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,700,100	ALL
リック・ストラウド	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,681,700	ALL
テリー・ボガード	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,675,300	ALL
李香緋	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,663,600	ALL
ギース・ハワード	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,651,000	ALL
タン・フー・ルー	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,635,500	ALL
チン・シンザン	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,631,300	ALL
不知火舞	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,630,600	ALL
フランコ・バッシュ	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,625,500	ALL
ホンフゥ	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,622,100	ALL
ボブ・ウィルソン	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,620,000	ALL
キム・カッファン	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,609,400	ALL
ブルー・マリー	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,578,400	ALL

バトル・ハイスコア募集要項

●ノーコンティニューによる点数（クリアしなくても可）、またはクリアにかかった時間集計とします。乱入は無効。2P側からの開始はOKです。

●ハードはNEO・GEO、NEO・GEO CD（CDZ）、PS、SS、DCのどれでもOKですが、どれを使用したか必ず明記してください。なお、NGとNGCDは同じ扱いになります。

●ハイスコア申請にあたっては、次の項目を明記してください。記入もれがある場合、スコアが無効になることがあります。スコアネーム（PN）を書かれていない場合は本名で掲載されることになりますので、ご了承ください。

①ゲームタイトル
②ハード
③スコア
④キャラクター名
⑤ランク
⑥面数（何人目までいったか）
⑦あなたの攻略法、スコア稼ぎのコツ
⑧住所、氏名、年齢、職業、電話番号、スコアネーム

●申請スコアの証拠として、キャラクター名とスコアが同一画面上にあるVTR（VHS）を同封してください。なお、ビデオテープは返却できませんのでご了承ください。

●画像のひどいもの、オプション画面やゲーム内容が録画されていないものは集計できません。

●ゲームランク（レベル）は注意書きがない限り不問ですが、ラウンド数などは初期状態のままで。

●以下のゲームが対象となりますが、極端に申請の少ないタイトルに関しては、やむをえず集計を中止する場合があります。

また、カウンターストップが出たキャラ、モード（後述）については、それが出た月までで集計を締め切らせていただきますのでご了承ください。キャラクター名のあとに☆マークがついているものが、今月のカウンターストップしたキャラ&モードです。

①餓狼 MARK OF THE WOLVES（キャラ別に募集。サバイバルモードは1番成績のいいキャラのみ掲載）
②KOF'99（チーム別に募集。サバイバーモードは1番成績のいいキャラのみ掲載。チーム別ハイスコアは既存の7チームのそれぞれのものを掲載。エディットチームは1番成績のいいチームのみ掲載。エディットチームに隠しキャラをまぜるのはOK。なおシングル戦は募集しません）
※スコアは必ずオールクリアした（クリザリッドを倒した）後の最終的なものをビデオにとって申請してください。
③KOF DREAM MATCH1999（チーム別に募集。サバイバーモードは1番成績のいいキャラのみ掲載。チーム別ハイスコアは既存の12チーム十エディットチームのそれぞれのものを掲載。エディットチームは1番成績のいいチームのみ掲載。エディットチームに隠しキャラをまぜるのはOK。なおシングル戦は募集しません）
※スコアは必ずオールクリアした（クリザリッドを倒した）後の最終的なものをビデオにとって申請してください。
④餓狼伝説WA（キャラ別に募集）
⑤幕末浪漫第二幕月華の剣士（キャラ別に募集。タイムアタックモードはカウンターストップのため募集終了）
⑥RB餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND（キャラ別に募集。サバイバルモードは1番成績のいいキャラのみ掲載）
⑦メタルスラッグ2（1番成績のいいキャラのみ掲載）
⑧メタルスラッグX（1番成績のいいキャラのみ掲載）
⑨ブレイジングスター（機体別に募集）

この他のゲームでも、過去のバトル・ハイスコアに掲載されたハイスコアを超えているものについては対象になることがあります。

●スコア集計は、必要事項を明記のうえ左記宛先まで。

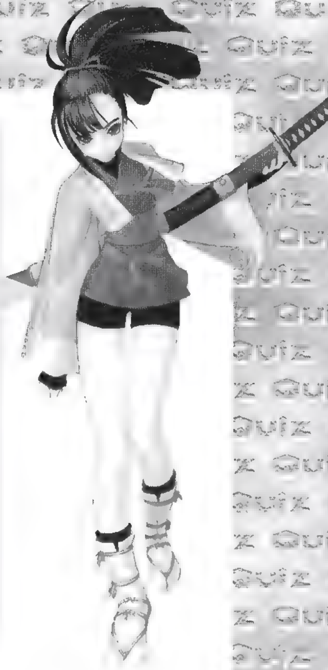
●締切りは3月9日、発表は5月号の誌上にて。

〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12
SKビル202 ㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「3月号バトル・ハイスコア」係

君のネオジオゲームの知識が今ここで試される!!

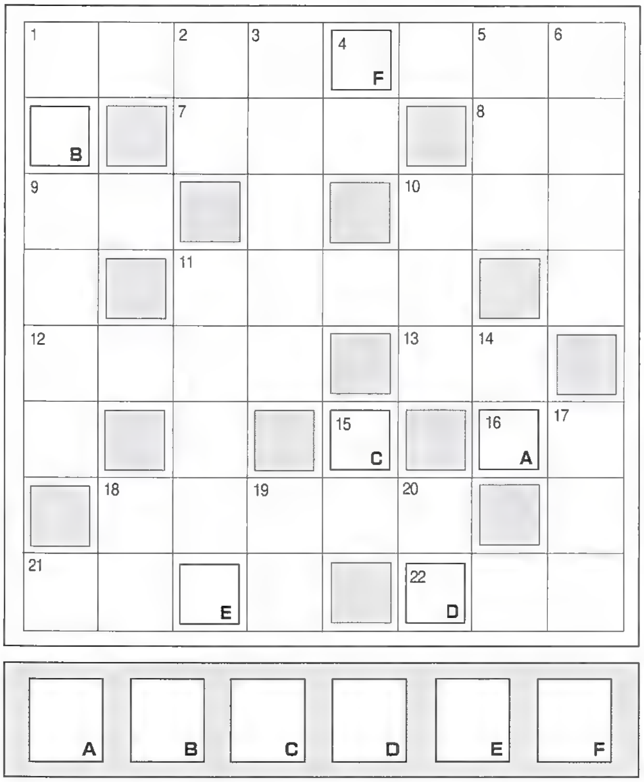
クイズ Quiz × Quiz クイズ

…なにさ、え？ これを読めばいいのか？ …まあ、あたしを応援してくれているっていう優華と雅士のためだ。一回だけだぞ。このくいずくいずでは、毎月くいず正解者の中から抽選で10名におじおぐっずってのを配っているそうだよ。気が向いたら応募してみれば。さ、鉄之介帰るよ。



クロスワードパズル

タテとヨコのカギを頼りにクロスを完成させよう。そしてA～Fの文字を順に並べていくと、ある単語が出てくるぞ。それが答えだ！



【タテのカギ】

1 『メタルスラッグ』シリーズの主人公。趣味はコンピュータプログラミング。

2 おそばなどの麺も格闘のパンチもこれが大切。

3 日本語でいうと「下段まわし蹴り」。足元を狙うキック。格ゲーの立ち弱キックはだいたいこれ。

4 アメリカ合衆国の貨幣の基本単位。記号で書くと「$」。

5 「幕末浪漫」といったら、SNKファンなら分かるよね？ そう、「○○○の剣士」。

6 水上と陸上を走れる自動車のことを、「○○○○両用自動車」という。

10 人間の体のうちで最も大切な部分。山崎竜二の技「爆弾パチキ」はこの部分の前面を相手の同じ部位に叩きつける技。

11 ギースの異母兄弟で、闘いをはじめる前に闘衣を脱ぎ捨て、闘いの最中にオーケストラに曲を演奏させるのが好き（？）なお方。

14 写真のフィルムで、現像して白黒反転状態になっているもの。ポジに対して○○と呼ぶ。

15 普通の人ならいつも着ているもの。

17 一度も負けたことがない状態。設定上ではそうでも、格ゲー本編での維持はまず無理。

18 会社などの組織で、特別の役職をもっていない人のこと。○○社員。

19 「ここはお前の出る○○じゃない、さがってな」

20 『RB餓狼2』のオープニングに出てくるやられキャラ。ネオポケ版の『餓狼伝説 ファーストミッション』では、隠しキャラとして使えるようになった。すごいアゴの持ち主。

【ヨコのカギ】

1 『餓狼 MARK OF THE WOLVES』に登場している極限流空手の師範代。「黒きビースト」の異名をとる猛者。でも絵本を読むのが好きだったりする。

7 ネオポケで発売される『ビックリマン2000』。チョコについていたおまけの○○○が元で大人気になった。

8 『魁り蒼紅の刃』で主人公の九葵蒼志狼が持っている刀は、九鬼刀馬の持っている刀と一○○の、一子相伝の刀である。

9 ひじと、手首との間の部分。剣道などで思いっきり叩かれると痛いんだ…。

10 陰陽術が得意な、関西弁でしゃべる陽気な女の子。姉はひかり、居候に十三という人物がいる。

11 足にはく衣料。これの一種のルーズソックスとか流行ったよね。靴の中に入るのに○○○○とはこれいかに？

12 『RB餓狼2』におけるアルフレッドの登場シーンにて。飛行機ごと○○○○したのによく生きていたよな…。ま、丈夫で何より。

13 矢吹真吾は草薙京の技を○○して、技を習得していっている。

16 ラルフの好きな食べ物といえば？

18 ひざを枕にして寝ること…って、ほとんど答えいってまんがな。

21 ヨコ16のカギの人物の相棒といえば誰？

22 恩を受けたら必ず○○○をすること。

Q2 読者投票で決まる!!ランキングクイズ SNKゲームのベストオブ決めゼリフはどれ?

好評の読者投票で答えが決まるランキングクイズのはじまりはじまり!

それではさっそく問題。以下にあげる6つのセリフは、SNKゲームの中でも特に有名と思われる決めゼリフである。

さて、それではこの中であなたがSNKゲームの中でナンバーワンと思う決めゼリフは次のうちどれ? あなたがベストオブ決めゼリフと思ったセリフの番号を1つ書いて送ってね。

読者のみなさんからの応募を集計して、1位となった決めゼリフとあなたの予想した答えが合えば正解になるぞ。

果たしてこの中で読者にベストオブ決めゼリフとして選ばれるのはどのセリフだろうか?

①「OK!」(テリー・ボガード/餓狼伝説シリーズほか)



②「へへっ、燃えたろ?」(草薙京/KOFシリーズほか)



③「よっ、日本一!」(不知火舞/餓狼伝説シリーズほか)



④「大自然のお仕置きです」(ナコルル/サムライスピリッツシリーズほか)



⑤「月を見るたび思い出せ!」(八神庵/KOFシリーズほか)



⑥「麻宮アテナ、いっきまーす!」(麻宮アテナ/KOFシリーズほか)



1月号ヒロインキャラ登場年代順当てクイズ結果発表!!

ちょっと注釈。ユリは、登場したのは『龍虎の拳』だが、プレイヤーキャラになったのは『龍虎の拳2』からである。アテナの初登場はアーケード&ファミコンで出た初代『アテナ』を指しているが、現在の麻宮アテナとは別人という意見もあったので『KOF'94』を初登場とした場合も正解とした(その場合の番号の並びは、①→⑤→④→②→⑦→⑧→⑥→③となる)。

やっぱり間違いが多かったのが、ユリのプレイヤーキャラとしての初登場作品。舞とナコルルの登場順を間違えていた人も多く、この問題でつまづいた人は全応募者の過半数を超えてしまった。

でも、そんな中でもきちっと正解している人もおり、さすがNF読者だけあるな…と感心してしまったほどだ。

難問を突破した正解者のみなさん、おめでとう!! あなたはスゴイ!

●登場順の古いキャラより

②アテナ(『アテナ』)

↓

①不知火舞(『餓狼伝説2』)

↓

⑤ナコルル(『サムライスピリッツ』)

↓

④ユリ・サカザキ(『龍虎の拳2』)

↓

⑦ブルー・マリー(『餓狼伝説3』)

↓

⑧藤堂香澄(『龍虎の拳 外伝』)

↓

⑥レオナ(『KOF'96』)

↓

③雪(『~幕末浪漫~月華の剣士』)

クイズ×クイズ応募方法

官製ハガキにクイズ×クイズのQ1~Q2の答えと、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記し、左記宛先までご応募ください。

〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12 SKビル202 (株)芸文社 分室 ネオジオフリーク編集部
「3月号クイズ×クイズ」係

締切りは3月9日(必着)。発表は5月号誌上。正解者の中から10名様にネオジオグッズをプレゼントします。

1月クイズ×クイズの答え

Q1:リテンキヨウ(離天京)

Q2:②→①→⑤→④→⑦→⑧→⑥→③

Q3:⑤5ヵ所(テリーの口、テリーのジャケットの星印、ロックの頬のバンソウコウ、ロックのジャケットに入っているライン、ロック頭上の背景の光)

1月クイズ×クイズ当選者

大倉純一・兵庫県/熊谷麻美・茨城県/阿坂大・大阪府/高見康正・兵庫県/山本昇・東京都/岡部紅美・北海道/今村杏子・佐賀県/佐藤博・大分県/国分仁・石川県/青木伸吾・福島県

1月クイズ×クイズ クロスワード解答

1ギ	ー	2ス	3ハ	4ワ	ー	ド	
ヨ		6テ	キ(D)	イ		7リ(A)	ム
8ウ(F)	9ケ	ミ		10ラ	11ベ	ル	
12ジ	ン		13オ	ー	ル		14ヨ(E)
	15カ	16ラ	テ(B)		17ト	18バ	シ
19モ		20イ	ラ	21イ		ク	
22ツ	23ナ	デ		24オ	ヤ	ダ	マ
25ニ	ダ	ン(C)	ゲ	リ		ン	

A	B	C	D	E	F
リ	テ	ン	キ	ヨ	ウ

KOF ぽよよ〜ん大作戦

〜幸せになれるまで〜

最終回

ストーリー&イラスト
芳紀ちると



紅丸さん
チョコレート受け取ってください♡
この展開はまぁ当たり前かな
センキュー♡
うむうむ
……
ちらっ


K´さん…
ぶっきらぼうだけど
野生的で
美形――
何より今回から
KOFの主人公…
当然
こうなるだろう
新キャラなのに…
うむ


今年はオレだって
主人公チーム(エディットじゃない)!
チョコをたくさんもらってもOK!
袋も持ったし
準備万全だーっ!
イエーイ!!
えーと今もらってるのは
ユリさんと
舞さんと
アテナさんと…
知り合いの義理オンリー
…
……
でも…
でもきっとマキシマさんよりは——
マキシマさん知り合いもあんまりいないし…
ガッ!


おっと
スマン
じーん
あぁあぁ
なんか
道すがら
チョコ渡され
たんだが
ドサッ
こんなに
たくさんもらっても
どうしろっていうんだ
ろうなぁ
今年は
エディットじゃ
ないのにイィイ!
うわーん
あ、オイ?
マキシマさん
までーっ


はーーー。
ふー
お前そーんなことで悩んでんのか？だっせーヤツ
そりゃ草薙さんはたくさんもらえるんだからいいっスよね
ふーんだ
何すねてんだよ
オレだって今年は隠しキャラだしニセ者現れるし新キャラ増えるしで
どっちにしろ東大会だからハデじゃないし
去年より少ないんだぜ
って言ってもお前よりは多いけど


草薙さん オレをなぐさめてくれるんスね
ほろり
はうっ
ってゆーかオレ ユキからの本命チョコあるし♡
ははは
やっぱ本命だろー♡
お前も彼女いるんだろ？
そっそっそっそんな！ 彼女からチョコだなんてーっ！
カーッ
はっ恥ずかしいっス もらえませんよ〜！
お前… それ本当に 彼女かって．
……チョコもらって強くなる訳じゃないっスもんね
フッ
オレは硬派に生きるっス
お〜い
おーい かえってこーい
いたいた

芳紀ちるると先生へのファンレターはこちらまで。宛先 〒112・0005 東京都文京区水道2・13・12 SKビル202 (株)芸文社 分室 ネオジオフリーク編集部「芳紀ちるるとファンレター」係



Special Thanks… たかねさん・いけちさん・若宮さん・みほさん・水沢・りんりん・翔ヨちゃん・あきらん・山田さん・この作品にたずさわって下さった方々 ・ and You・・



Letter's thanks … 橋立さん・吉田さん　またどこかで見かけたらよろしくですな ありがとうございました!



終わり

パオパオカフェ1号店へようこそ！

Welcome to Pao Pao Cafe First!

読者通信欄

ありがとうママパパ

このコーナーでは、[illegible]たおもしろいできごとなどを[illegible]！楽しいお手紙まってます!! よろしくねっ、ママパパー

[illegible]

この前、新作『餓狼』をプレイしにゲーセンにいきました。けど、そこではまだ入荷していないらしく、店員さんに聞くと今日中に入るとのことなので、しばらく待っていました。

1時間…2時間…。そして3時間くらい経って、ようやく待ちに待った『餓狼』が入荷しました。当然僕は一番乗りでプレイ。面白い!! ツボにはまった!! この感動はまさに『月華の剣士』（1作目）以来です。最初にマルコを使いましたが、対人戦やCPU戦に勝ててとても楽しかったです。さらにこの日のうちにロックとマルコのEDを見ることができました。

そして数日後…。やっとのことでドンファン以外のキャラ全員のEDを見ることができました。ていうか僕とドンファンは相性が悪いのかも…（いいわけ）。今はジャスティスハリケーンで味をしめてしまったので、グリフォンマスクを使っています。

僕としては、今までの『餓狼』シリーズの中で一番面白い作品です。まだプレイしていない人は、今すぐゲーセンにGO!!

●PN／浦沢ヒデユキXYZ（神奈川県）

編：そこまで楽しめたなんて、長時間待ったかいがありましたね。これからもどんどんやりこんで、ぜひ苦手なドンファンのエンディングにも挑戦してみてください。

（中嶋）

[illegible]

12月号のPNなりっぴサマに同じく、我が家のMacは京と庵のボイスを登録しています。

警告音は庵の「ばかめ!!」です（笑）。確認時にも「ばかめ!!」と怒られますが、ファンだからなんのその♡

そして時報に京の「へへっ、燃えたろ？」を使っているのですが、夜中の3時とかに聞くと何とも不謹慎なセリフ…。罪作りな京サマの美声のせいで、毎晩身悶えておりま



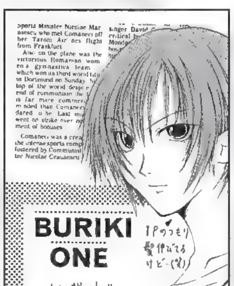
●PN／かおぷー（大阪府）
意味不明な部分が多い眠兎ちゃん。そのクマのぬいぐるみは誰にもらったの？ なんだかとっても大切そう♡



●PN／マルミっぷり（長野県）
念願（？）かなって、ついに頂上決戦ではセーラー服で闘うアテナ。ケンスウがいたら激怒しそうだけどね。



●PN／鮎川とおる（兵庫県）
に…似合ってる！ 着てる本人ちょっと怒ってるみたいだけど、全然OKっす！ …この格好で歌うの…？



●PN／1P派佐倉いづな（山口県）
さすが貴人の人気は衰える気配をまったく見せませぬ！ 武力2は果たして実現なるのでしょうか…（謎）。



●PN／榊恭司（富山県）
まだ若いのにこの気品！ この迫力！ さすがはラスボスといったところ!? …脱いでもスゴイけどね♡

PaoPao賞



[illegible] 照れながらも、ついつい甘え[illegible] 足のケガはどうしちゃったのかな？

す♡　イヤン、H♡
●PN／一条麻央（大阪府）

編：パソコン所有者の間でささやかなムーブメントとなりつつある、KOFキャラによる警告音。大好きなキャラの声が聞けるなら動作不良も怖くない？　ぜひ皆さんもお試しあれ。（中嶋）

少し前のことですが、ある日私はよくいくゲーセンに『KOF'99』をプレイしにいきました。すでに小学3年生くらいの女の子がいて、100円を入れようとしていました。しかしその子は初めてらしく、対戦台の2P側でプレイしていました。

そして…はじまらない！　スタートボタンを押しても！　そうこうしているうちに30秒経ち、1P側でゲームがはじまってしまいました。彼女は気づいていないらしく、レバーをガチャガチャやっていました。すると…動いているんです。不思議に思って1P側にまわってみると、3歳くらいの男の子がレバガチャをしていました。

そして男の子は去ってゆき、女の子もついに気づかずに帰ってしまい、あとにはむなしくチームエディットされたK'、マキシマ、拳崇、アテナが…。

このままでは100円がもったいないと思った私は、ちゃっかりプレイを開始。そして私のうしろでは、事の一部始終を見ていたお兄さんが、変な顔をしていました。
●PN／キアブイ（高知県）

編：子供同士の対戦は見ていてほほえましいですね。彼らにとってのゲームは、筐体のレバーやボタンをさわるだけでも充分楽しいものなのでしょうか。こういった遊び方もありかも。（中嶋）

2年くらい前のことです。その日はテストの当日で、教科は英語・数学・音楽という最悪な科目。頭の中が英語や数学などでパニックになっていました。

そして英語は最低、数学はもっと最低という悲惨な結果に。あとは、僕の得意科目ともいえる音楽が残るのみとなってしまいました。しかしその音楽も、苦手な放送による実音テストがあるため、いつも満足な点に至ることはありませんでした。

しかし、この日はいつもと違いました。実音テストの「演奏形態」で、なんとクラウザーのテーマが流れたではありませんか。即座に答えを書きこみ、しかもこれがきっかけで他の問題もスラスラと解けいい点が取れました。

それにしてもクラウザーのテーマがかかるなんて、SNKの音楽が先生にも高く評価された証拠です。ありがとう、SNK！
●PN／黒子の赤ハタ（兵庫県）

編：実音テストにまで採用されるとはおそるべし。実は、問題を作成した音楽の先生もKOFのファンだったりして？（中嶋）



●PN／水迫わいち（新潟県）
ちょっとアンニュイなロック。いったいどうしちゃったの？　まあたまにはこういう気分にだってなるよね。



●PN／氷雨玄太（埼玉県）
猫化リムルル！　たまらなくかわいいッス!!　でもうしろで眠兎がミミ&シッポ欲しがってるよ。あとで貸してあげよう♡

ごっつい人



ホントにほたるがこんなになっちゃったらすごく怖！　…いや、お兄ちゃんが悪いんじゃなくて、なんというか…やっぱり怖いよね。だけどロックの魂はすごくうれしそう♡　得しちゃった♡

★PN／おしゃまんべ（福岡県）

西園寺貴子（仮）



ついに依頼がきてしまったのね！　しかもなぜにセーラー服!?　やっぱりそういうことなのかな？　庵子先輩にライバル出現といったところでしょうか…。貴子ちゃんの健闘を祈る。

●PN／大山高嶺（京都府）

千年に一度のよゆうっチ♡



ウィップのムチはともかくレオナのスラッシャーはいったいどんな動きをしているのか、経過を見てみたい気がする…。残り2人については（以下略）。2000年問題もここまでくると深刻だね♡

●PN／こねこね庵（岐阜県）

床屋さんゴッコ



確かに「エセ西洋かぶれ」って感じがするかもしれないけど、ザンギリ頭なくして文明開化は語れないということなの!?　…でもザンギリ頭の守矢って、なんだか興味ある♡

●PN／ヌメじろう（新潟県）

オープンテラス

万年高校生や無職人間の多いKOFキャラの中で、仕事を持っていた（過去形）K'はある意味尊敬に値すると思う。●PN＝榊恭司（富山県）／そいつは大変すばらしい！　NF編集部なんてあまりにも一般常識がいいかげんなため、外部の方々から見ると全員反社会の無職人間ばっかりさ。（中嶋）

オープンテラス

友達が『KOF'99』のサイコソルジャーチームのEDを見て一言。「包の奴…拳崇の超能力を吸収しやがったな」。あながち違うともいえない…。●PN＝西仲哲之（千葉県）／若者は年寄りを乗り越えることによって高みを目指し、年寄りは若者を成長させることによって己をまっとうする。まさに種の進歩のための大原則。よって拳崇は、いくら半ズボンがお似合いでも年寄りということに落ち着きました。ええ。（中嶋）

勉強はお留守だぜ！

ネオジオの在り方や魅力についてのみんなの意見を待っているぜ。みんな、ネオジオについての勉強は足りているかい？

超好きなキャラの影が薄くなってきて…

ボクは格ゲーがとても好きだ。特にSNKのゲームが最も好きである。それというのも、かの有名な「山崎竜二」というお方のおかげである。

ボクはもともとカプコン派だったのですが、SNKの彼に出会ってからボクの格ゲー人生はとても変わりました。ゲームをはじめ、竜二が出演しているドラマCDやDJステーションにキャラサウンドコレクションはもちろん、トレーディングカードなどなど竜二をとても尊敬し崇拝しずっとつくしてきました。NFも竜二のために買っているといっても過言ではないぐらいです（特に石川ハジキさんのイラストが最高っス!!）。

…っつーわけで、ここからが本題なのですが、最近彼の存在がとても薄くなっている気がするのです。はじめてそう感じたのが『KOF'99』の時。KOFでついに消え、これから餓狼一筋で生きていこうと思った矢先！　なんスか、あの『餓狼まーくおぶ…ナンタラ』とかいうのは？　竜二おらんしーもぅー…。ギースの死後10年たった話でしょ？　まだ彼43才っスよ。まだバリバリいけるってマジでー!!　と思う毎日です。

人気キャラがどんどんステられていく今日この頃ですが、自分の超好きなキャラが消されるのがこんなにツライこととは知りませんでした（ホンマに）。だが、ここまできた以上、退くことはできません。だから、彼が復活してくれるその日までひたすら祈りつづけたいと思います。全国の竜二ファンの方々一緒に応援しましょー！

★PN／山崎の城（京都府）

編：自分の好きなキャラが消える…。その当事者になってみないと分からない悲しみがあるのでしょうね。人気が高いまま持続するキャラに関しては、復活率も高くなるでしょうし、これからも応援し続けてあげてください。（上原）

「待ち」についての意見　その1

NF1月号のラルフ・庵・シエルさんの「待ちは許せない」という内容の投稿について意見です。

確かにしゃがみパンチでずっと待つ戦法は、その対戦相手にとって攻めにくいムカツク戦法かもしれません。ですが、破ることは必ずできるはずです。それをどう闘うか考えもせずに、待ち戦法の悪いところばかりあげて一方的に悪いと決めつけるのはどうかと思います。まずは自らその状況を破る努力をしてみてはどうですか？

対戦には色々な戦法が存在するのですから、待ちもその中の戦法のひとつと割り切って、やられたらそれを破る方法を考えて実行してみてください。それができないというのなら、それこそ負け犬の遠吠えと同じなのではないでしょうか。

●PN／もげたろう（大阪府）

編：ラルフ・庵・シエルさんの「待ち」についてはたくさんの反響のハガキが届きました。そのうちの2通を紹介させて頂きます。まずは「待たれても、それを破れるように努力しよう」という意見。確かに一理ありますね。

さて、お次は賛成派の読者の投稿を紹介します。（上原）

「待ち」についての意見　その2

どうしてもNF1月号のラルフ・庵・シエルさんの「待ちは許せない」という投稿に意見したくてペンをはしらせました。なぜかといえば、ラルフさんの考え方は僕とまったく一緒だからです。僕もけ



●PN／桃路ビオス（石川県）
祝！100時間突破ということで、カプコンサイドの主人公コメットちゃんもVサイン　カードアルバム100%がんばれ！♡



●PN／カトリマット（宮城県）
コスプレ…。さすがに見分けがつきにくい！　マキシマさえも気づかない！　Kがちょっとお怒り気味だけど。



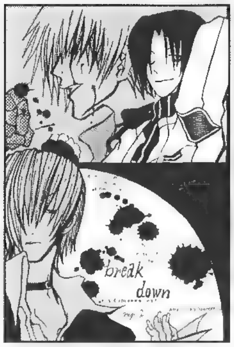
●PN／布施唯華（富山県）
初投稿ありがとう！　命もせっかく美人なんだから、悲しい顔ばっかりしてないで、こんな風に笑ってくれたらいいのにな。



●PN／小鳥遊眠（大分県）
昼めし!?　昼めしってもしかして口にくわえてる真吾のこと!?　紅丸も驚いてないで早く真吾を助けてあげて！



●PN／森月都（神奈川県）
長い刀を華麗にあやつる凛花。でも刀を手放すと普通の女の子なんだよね。元気ないみたいだけど大丈夫？



●PN／桐丘葱（広島県）
シリアスだけど、京のポーズに色気が感じられるのは気のせいなのかな…。うしろの傷ついたKもなんか素敵（変態）♡

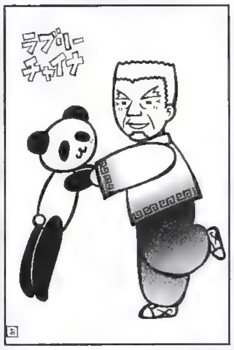
っこう『KOF'99』はやりこんでいるので、ほとんど全ルーレットでやっています。
　この間ゲーセンで、僕と同様に全ルーレットで乱入してきた人がいました。しかし、僕が1人で3人抜きをすると、次は本気キャラ（？）4人で乱入してきたんです。そのチームも3人抜きすると（僕は、待っても逃げてもいません）、ついに出してきたんです。キングや包といった、しゃがみパンチや投げが強いキャラでの「待ち戦法」のオンパレードを。
　それをされたからといって勝てなくなるわけではないのですが、対戦がヒジョーにおもしろくなくなるのはいうまでもありません。左右にカクカク動いて跳んだらしゃがみ強パンチでおとされる。こんなことをくり返して何が楽しいのか？
　格ゲーにおいての対戦は最高に楽しめるものだと思っています。僕は『KOF』の対人戦で見知らぬ人たちと友達になったりもしました。対戦後、「この連続技どうやんの？」とか「お前強いわ！　もう1回やろ！」とかやりとりをしたり…。しかし、「待ち」をおこなっていると、まずこんな話にはまずなりません。「ムカツク」とか「キタナイ」とかいわれるだけです（中には待たなくてもいう人も…）。まあ、確かに待つ、待たないは人の勝手です。けど、それをされるごとによって「このゲームおもんない（おもしろくない）」という人が出てくる場合もあります。という訳でラルフさん。僕はアナタの意見にとっても賛成。
●PN／ツルミ（京都府）
編：ツルミさんのように、待ちをされると対戦がおもしろくない、という意見は多く届きました。が、掲載できなかった方の投稿の中には「相手が待ち戦法を使ったのは、そうしなければ勝てないと思ったからだし、待たれても破ればいい。待たれて負けるってのは弱いだけであり、待ちくずしがおもしろくないというのなら、それはわがまま」という意見もありました。
　このように「待ち」については、同じ対戦を楽しむ人たちの中でも意見が分かれる難しい問題です。僕的には、あまりにも極端でなければOKだと思うのですが…。（上原）

NFTシャツ活用法案

　突然ですが、NFオリジナルTシャツ活用法について考えてみました。
●その1　NF編集者&攻略スタッフは仕事着としてNFTシャツを着ること。
●その2　NFファン5人ぐらいで、それぞれ異なった色のTシャツを着て「〇〇戦隊〇〇レンジャー！」といってNFの魅力を世界に布教する。
●その3　声優コラムでの声優さんの写真はNFTシャツを着た姿を載せること。
●その4　ゲーセンへいく時は、NFTシャツを着ていこう！　お互いNF読者だということが分かるので声をかけやすいかも。
　以上です。もし実現するとしたらその3ぐらいだと思いますが…。
●PN／くたくた（京都府）
編：その1はすでに実行中なので問題ありません（嘘）。色々と考えて頂いてありがとうございます。でも、その4もダメなのか（笑）。（上原）



●PN／IQU（三重県）
最近完全にギャグキャラ化してるけど、こうやって見るとなんだか渋い香りがしてトキメキ♡　モミアゲもキマってる！



●PN／大山高嶺（京都府）
とってもラブリーなおじいちゃん♡　パンダとたわむれる姿を見てると全然格闘家って感じじゃないなあ…。

オープンテラス

どう見てもお子様なユリだが、『99』の女性キャラ全体から見ると年下が4人もいる。つーか、上から数えた方が早い。●PN‼ラルフ・庵・シエル（愛知県）／NF編集部にも、どう見てもお子様なのに実はかなりいい年だったりする女性編集部員がいる。つーか飯村さん、君のことだよ。ちなみに1番落ち着いて頼れるのは最年少の山田さんだったりする。（中嶋）

お誕生日キャラ HAPPY BIRTHDAY 2月

心をこめたメッセージが最高のプレゼント♡　みんなの大好きなネオジオキャラの大切な日をお祝いしちゃおう‼

お父上♡
タクマぱぱ♡　お誕生日おめでとーございます！　将来リョウのお嫁さま希望なので、今からぱぱのお気に入りになっておかなきゃね♡　その時には「嫁いびり」なんてしないでね！
●PN／さかざき菫（栃木県）

マリー&シェルミー
HAPPY♡BIRTHDAY！　うぎゃーっ‼　愛してるっス、お姐様方♡　でも、彼氏持ち…？　ハテ…？
●PN／虎野禅（埼玉県）



●PN／水月杞結（埼玉県）

愛しのルガールさんへ♡
誕生日おめでとうございます。私の誕生日、ルガールさんと10日違い…。あぁ、これって運命？　また復活されると信じています♡　今度こそ世界征服！
●PN／闇雲あきら（東京都）

美人なシェルミーへ♡
ハッピーバースデー！　KOF'99で突然いなくなってさみしーよー‼　次は絶対復活してね。この願いが、あなたへのプレゼントよ♡
●PN／夜桜あかり（山形県）

嘉神慎之介サマ
166回目（笑）のお誕生日おめでとうございます♡　いつまでも若くてステキで美しい嘉神さんでいてください♡
●PN／神月陸（神奈川県）
慎ちゃん、誕生日おめでとうございます。ナイスミドルでダンディーな朱雀の守護神様、ロマンスグレーになってもずっとお慕い申し上げます。
●PN／幕末まろん（京都府）

蒼月兄貴
誕生日おめでとう！　最近ゲームでお目にかかりませんね。やっぱり3Dが悪かったのですか（そのあと、くたくたは死月で投げとばされるのであった…）。
●PN／くたくた（京都府）
やっと年がとれますね（失礼？）。どんなに昔の人だろーと、アブなく（笑）なろーと、勝手についてゆきますんで。おめでとうございます♡
●PN／かるま（愛知県）

＊2月生れのおもなキャラ：4日ブルー・マリー、タクマ・サカザキ、10日オメガ・ルガール、13日シェルミー、16日李烈火、22日嘉神慎之介、29日風間蒼月



●PN／杉森龍太郎（神奈川県）



●PN／如月蕪魅（広島県）

オープンテラス

どうやらアテナの髪は、サイコパワーで長さを操れるらしい。●PN＝ろいあす（茨城県）／そいつはすごい！ ぜひとも夜中ひっそりと伸ばしたり、血の涙を流したりして周囲を恐怖の渦に巻きこんで欲しい。っていうか、血の涙は関係ないと思った。（中嶋）

こんな空耳

楽しくイカした空耳を大募集!! 特典として空耳度鑑定つき! 自分の耳の壊れ具合を評価されてみよう!!

薄幸乙女の悲痛な叫び!?

『餓狼伝説ＭＯＷ』のほたるの双掌進のボイスが「同情して！」と聞こえる。

…ほたるって、結構ふてぶてしいなと思った。

★ＰＮ／美麻らと（福岡県）

編：ふてぶてしいだなんて！ 彼女の身の上話を読んだら、同情せずにはいられないじゃない！ 家族崩壊、兄の失踪。そのために、あんな細い体でごっつい男どもを相手にしていかなきゃならない運命…。

でも、美麻らとさんの冷静なコメントがウケたので、空耳度は90点進呈〜。（飯村）

ゆけ！ マンボウ マキシマとともに！

人造人間マキシマンの登場ゼリフ「頼むぜ、相棒！」が「頼むぜ、マンボウ！」と、聞こえちまいます。

マンボウ？ 速くて連射が効いて噛むのか？

●ＰＮ／Ｋ．Ｋ（群馬県）

編：マキシマとマンボウとは、なかなか珍妙な組み合わせですね。マンボウはあまり速くないし、連射も効きそうにないし、噛みつくことも多分ないと思うので、闘う時の相棒としては不向きかも？ 愛玩用にはいいけどね（笑）。

空耳度は81点差し上げ！（飯村）

さっすがヒーロー 好き嫌いなしだぞ

『餓狼伝説ＭＯＷ』のグリフォンマスクのポセイドンウェイブ時のボイスが「牛丼うめぇ〜」と聞こえます。やっぱりグリフォンマスクは“何でもよく食べる”んですね。でも、試合中にそんなことをいわなくても…。

●ＰＮ／ドイツ軍人ＳＳ（東京都）

編：彼のプロフィールに書いてある「何でもよくたべるぞ！（グリフォン談）」っていうのが微笑ましくて、個人的にとってもお気に入り♡

この空耳もなんとなくグリフォンらしくていい感じ。空耳度は85点進呈！（飯村）

マキシマに姉発覚!? 次作には超出場希望！

マキシマのマキシマリベンジャー時ボイスが「マキシマ姉ちゃん!!」と聞こえました。もしかして、マキシマには姉さんがいたんですか？

●ＰＮ／草薙庵（秋田県）

編：マキシマの姉…。やはりマキシマと同じように全身ロボ手術を施されているのかしら？ 試合中に「姉ちゃん！」と叫ぶほどだから、マキシマって実はシスコンだったり？ お姉さんには逆らえないマキシマの図というのも、結構笑えるかも!?

空耳度は76点進呈！（飯村）

マスクが邪魔？ 餓狼一の空耳キャラ

『餓狼ＭＯＷ』のグリフォンマスクの必殺技・オリンポスオーバー時ボイスが「堀内ボンバー」と聞こえました。ボク自身が年をとったのかはどーでもいいのですが、堀内っていったい誰のことなのでしょうか？

●ＰＮ／浅川つぐみ（北海道）

編：グリフォンの空耳は謎いたものが多いね。彼はマスクをかぶっているから、声がくぐもって、発音が聞き取りにくいのかも？

空耳度は89点！（飯村）

やさしいお兄ちゃん 過保護の牙刀

『餓狼伝説ＭＯＷ』の牙刀のＴ．Ｏ．Ｐ．アタック時ボイスが「過保護がッ！」と聞こえるのです。

あんたが一番過保護だよ、牙刀…。

●ＰＮ／水無月皇（埼玉県）

編：確かに（笑）。でも、あんなに可愛い妹を持ったら、誰だって過保護になっちゃうかも（？）。牙刀の気持ちはよく分かるぞ。

この兄妹がこれから平和に暮らせることを願って、空耳度は86点進呈！（飯村）



●ＰＮ／澄（大阪府）
10年後の彼らにぜひともお会いしたい！ ギースがいなくなったあと、ビリーはどこで何をしてるんでしょうねえ。



●ＰＮ／ヤナガワアキト（千葉県）
覚醒前の楓が某昔話のアニメのＯＰを思い出させますな。今年は「オレ年」ということで、続編早く出るといいね。



●ＰＮ／如月海（兵庫県）
なんだか難しい顔してどうしたの？ これからの進路を考えると頭が痛いって（笑）？ 悩み多き年頃ってヤツですか…。



●ＰＮ／嵐山国衡（静岡県）
この2人って実は仲いいの？ お互い時代を感じさせないかなり個性的な（笑）風貌が気に入ってるとか。



●ＰＮ／げじな（福岡県）
そういえば世間一般ではバレンタインデーなんだね！ 愛しのＫ´からチョコをもらえてマキシマ嬉しそう♡



●ＰＮ／郁夜えいな（兵庫県）
お久しぶりの投稿ありがとうございます♡ 月華の某黄龍に続きちょっぴりもののけチックな女の子。どうかごひいきに♡

オープンテラス

『甦りし蒼紅の刃』のサブキャラクターを見て友人の一言。「…で、まともな人間は?」●PN＝八神刹那（神奈川県）／お侍！ 他にいるか？ あとは色とりどりの衣装、髪、眼球！ 中には人類の骨格から激しく逸脱している不届きな輩も。…そういえば、老人になった覇王丸も割とまともな部類に入るのではないだろうか。もちろんあのメンツの中ではだが。（中嶋）



●PN／せつきせつら（大阪府）
すっかりごぶさたのマリー。非プレイキャラとはいえ、新作ではテリーとの関係が気になるところですな。



●PN／要まこと（福岡県）
か…返り血がついてますよ！ この人ってちょっとイっちゃってるような気がするけど、恋人には優しいんだよね。



●PN／安井春日（兵庫県）
その通り！ 1Pだろうが2Pだろうが可愛いものは可愛い（断言）！ でも確かに別キャラって感じがするけど。



●PN／水無月霖雨（埼玉県）
久々の切り絵作品。相変わらずの職人芸ですなあ！ しかもほたるの肩の上にはしっかりイトカツの姿が！ こまかい…。

ほたる・謎の叫び そして紅丸の登場!?

『餓狼伝説MOW』のほたるの双掌進時ボイスが「登場シーン」と聞こえてしまう。ほたるよ、技を出すたびにそんなこといわれても…。

あとグリフォンマスクのジャスティスハリケーンが「幻影ハリケーン」と聞こえる。最初にこの空耳を聞いた時、「あんたは、紅丸の何なの！」と思いました。

●PN／T・F・ふじっこ（静岡県）

編：2連チャンでの空耳投稿ありがとです♡ どうやらほたるの双掌進は、空耳率が高いらしいなぁ。他にも同様のお便りが多数あったし。

あとグリフォンと紅丸の意外な接点にビックリ！ ほんとに彼って、紅丸の何なのかしら…？ 共通点はなさそうだけど…。

空耳度は87点！（飯村）

空耳Q&A

『餓狼伝説MOW』のテリーの勝ちボイスで、相手がドンファンの時のボイスを教えてください！ キム、そしてドンファンと二世代渡ってキム大好き人間なので、とっても知りたいのです。お願いします。

●PN／あかつき夕（栃木県）

編：好きなキャラの対戦相手のボイスまで徹底して知りたいのですね。素晴らしいファン魂！ 正解は「ふざけながらじゃ先が知れてる。一度本気でやってみな」です。

ちょっと不真面目なドンファンも、この言葉で改心してくれれば…。って、やっぱり無理かな？（飯村）

キャラレターZ

拝啓　2人の『K』様 毎日あなたたちのことを思い描いています…

この頃、本当に彼らのことしか考えていません。

そう、『KOF'99』にいきなり出てきて、主人公の座を奪った彼と、もう1人はその主人公の座を奪われた前作まで（泣）の主人公の彼です。

もう本当に私、なんでこんなにKOFにハマってしまったんでしょう。きっとこの2人のせいでしょうね!!

京は『KOF'99』での私服について、「だざい」とか色々いわれているけど、私最初に見た時、ほんとーにSNK様感謝×2と思いました！

K´のプロフィールにも色々とびっくりしました。年が16〜18才なんて素敵すぎる♡ あと、主人公チームのエンディング…マキシマがうらやましかった。代われるものなら代わりたい…。

という訳で、京とK´、この2人が出る限り、私のKOF病はきっと治りません!! 治らなくてもいーので、SNK様、この2人を出し続けてくださいね♡

●PN／キリ サトシ（福岡県）

編：2人とも好きだなんて、も一欲張さんねぇ。でも、私もこの2人の『K』になら囲まれてみたいかも♡ 彼らは多分これからもずっと出続けるでしょうから、なが〜く愛してあげてね♡（稲葉）



●PN／霜雪海（福井県）
なんだかめずらしく物憂げな表情のテリー&ロック。でもいい男はどんな表情でもやっぱりかっこいいなあ♡



●PN／二色ひとえ（宮城県）
ラブリーなコスチュームアレンジが魅力的なアテナ♡ うしろのリボンと組み合わせてそのままプレゼントしちゃいたい！

『激突カードファイターズ』両バージョンと無線ユニットを買いました。浮かれている私に友達が一言。「ネオポケカラーは?」。…いまだにモノクロ版愛用中。●PN=野田紀和（埼玉県）／物を大切に使うことはいいことです。ソフトがすべてカラー専用になるその日まで、モノクロ版はまだまだ現行機です。…けど、色ついたらもっと面白いかも。（中嶋）

月を見るたび思い出す

ゲーセンやアミューズメントスポットなどで見かけた、変な人や困った人を紹介。人と人との関係についてともに語り合おうではないか！

しばらく前の話です。いつものいきつけのゲーセンに『KOF'99』をやりにでかけました。

筐体の前にいくと、小学3〜4年くらいの男の子が3人、先にプレイしていたんです。その子らは、私の応援もむなしく、あっけなくやられてしまい、席をゆずってくれました。

そして私がプレイしている時、その子たちは横で見ていました。私が1チーム抜くごとに「すげー」とか「強ーい」とか褒めてくれたんです！

私はがぜんやる気がでて、いつもはラスボスで負けてしまうのに、エンディングまで見ることができたのです！

それまでの私は対CPU戦ばかりやっていたので、人と触れあえるゲーセンのよさを見失うところでした。やっぱりゲーセンはいい！ 新作が出たらまた遊びにいきます。ゲーセンはこうあるべきだな、と心から思いました。

●PN／江坂ていあ（北海道）

編：素敵なお話に感動。他人同士でもお互いのプレイを褒めあったり、応援しあったりできるなんて、素晴らしいですね。これはゲームセンター以外の場でも大切なことのような気がします。（鈴木）

1月号の『「待ち」という戦法について』というご意見に考えさせられました。

結論からいうと、私は対人戦での「待ち」もありだと思います。というのも、その大学生らしき2人組のおこなったこと（「待ち」をしつつ、攻撃を返す度にゲラゲラ笑っていた）は「待ち」とか「戦法」以前の、悪質的な行為であり、対人戦を楽しみたい人の大多数は（「待ち」も一部考慮に入れた上での）技とかけひきをしたいがために乱入してくるからです。

少なくとも私自身や私の周囲のゲーマーさんたちの常識からすれば、「待ち」とは自分の体力が危なくなったらちょっとだけ逃げてみるぐらいのものです。

ラルフ・庵・シエルさんがたまたまそういう人と出会ってしまったからといって、「待ち」を「限りなく逃げ腰で臆病な、とても人に闘いを挑む人間の取る態度とは思えない戦法」とバッサリやってしまうのは、少々極端では…と思ってしまうのです。

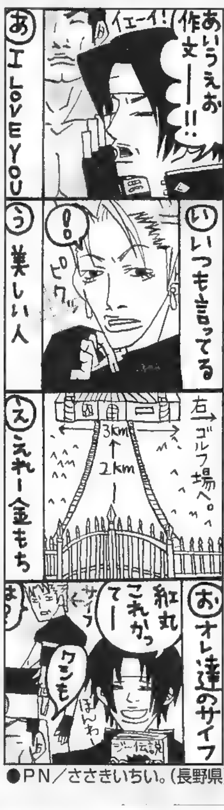
ちなみに私も以前そういう人に乱入られ悔しい思いをしましたが、そばにいた見知らぬ兄ちゃんが「女の子相手に恥ずかしいマネすんじゃねーよ」と相手にいってくれたため救われました。

意味もなく「待ち」をし続ける人に乱入されたら、運が悪かったと思って捨てゲーするか、はっきりといってやるなどの自衛策をとるのもいいかもしれません。ただし、鉄拳制裁はいけません。お店の人やまわりの人に迷惑です。

●PN／久遠堂梨花（北海道）

編：問題になりやすい「待ち」についてのかなり的確なご意見と思われます。「待ち」そのものはともかくとして、プレイする人の姿勢が大切なのですね、きっと。（鈴木）

あいうえお作文



紅丸の存在価値って…（涙）。旧主人公チームのサイフになるためだけに生きているのね！ それだったら編集部にも1人欲しい！ 札束で頬を殴ってくれるような素敵な人募集（危険）♡

●PN／ささきいちい。（長野県）

主人公チーム使用



何ごとでも1番になるのはいいことだ！ 特に「マキシマ好き！」なところがなおグッド。でも2コマ目はちょっと問題発言♡ まさにドリームってヤツですな。要するに触れていたいんだよね…。

●PN／ココロザシノ（静岡県）

学校にて…。



同じ名前にも素早く反応してしまう…これはファンとして当然の行動といえるでしょう！ それにしても実際の「シンゴ」君はどんな人だったんでしょうねえ…。気になる！

●PN／梧なお（北海道）

恋するげんちゃん♡



そんなんでいいのか幻十郎！ とりあえずガードさえしてればなんでもいいというのか!! 何か間違ってるような気がするけど、まあ本人がいいなら別にいいや（遠い目）。

●PN／風草楓（愛知県）

●PN／チナミ（愛知県）
新作では姿が見えなくて残念だけど、元気でやっているのかな？　やんちゃ系（？）が、すっかり渋くなってたりして♡



●PN／キサラギ平次（栃木県）
大きな瞳が印象的♡　相棒のイトカツのあどけない顔がまた魅力♡　最高のパートナーなんだよね！



よろず質問&要望コーナー

『剣客異聞録　甦りし蒼紅の刃　サムライスピリッツ新章』の声優メンバーを教えてください!!
●PN／AIRLINE（千葉県）

九葵倉志狼／及川直紀
大熊猫／及川直紀
九鬼刀馬／酒井哲也
覇王丸／中村大樹
榊銃士浪／安井邦彦
吉野凛花／浅田葉子
七坐灰人／西村朋紘
服部半蔵／小西克幸
花房迅衛門／花田光
サヤ（沙耶）／氷上恭子
命／かかずゆみ
十六薙夜血／野田晋市
陀流磨／野田晋市
乱鳳／葛西美香
眠兎／葛西美香
つむじ風の臥龍／伊藤えん魔
無限示／伊藤えん魔
ナコルル／生駒治美
リムルル／神谷けいこ
朧／上田敏也
ナレーション／上田敏也
（SNK宣伝課）

脳以外はほとんど改造されているというマキシマさんですが、子孫を残す能力はまだあるんでしょうか？　もう気になって気になって…。
●PN／さくら（東京都）

まだ残ってます。ちなみに、その部分の改造は強化されておりません。（SNK宣伝課）

『餓狼MOW』のロック君の乗っているバイクは何というバイクで何ccですか？
●PN／幕末まろん（京都府）

彼が乗っているバイクは、現在のバイクと違って未来のバイクなんですよ！　そのため、詳しいことは不明です。
（SNK宣伝課）

俺はレオナのように、暴走時に髪の色が変化したりはしないのでしょうか？
●PN／草薙いろり（山形県）

変化しません。髪の色ですが、オロチの血が騒ぐと変化します。俺のオロチは騒がないのか!?　俺の髪の色は変わりません。
（SNK宣伝課）

●PN／藤田和秋（神奈川県）
久しぶりに見ると迫力あるなあ！　特に胸元と、誘うような妖しい目線…。ついフラフラっと引き寄せられそう♡



●PN／神野竜貴（埼玉県）
すごい絵になる組み合わせ。現代にワープしてきてもあんまり違和感ないね。…いや、服装は別だけど。



●PN／神代雪兎（茨城県）
あなたはすでにSNK様の手のひらの上で踊らされているのだ！　というわけで餓狼ではフリーマンに心奪われること確定。



●PN／You（北海道）
10歳も歳を取ったというのに見た目は若いままですなあ（憎）！　っていうか、髪の毛バッサリ切って、よけいに若返ってたり。



●PN／山野かもめ（静岡県）
なんだか思わず抱きしめたくなっちゃうような京。男の子だけどバックに花しょってるよ！　しかも似合ってる…。



●PN／チャワ助（新潟県）
とってもやんちゃだけど、立派な不知火忍者北斗丸♡　ポーズもなかなかキマってるよ！



オープンテラス

『頂上決戦　最強ファイターズ』。遊び盛りの女子高生がアブない格闘大会に出場し、人を救うための力、サイコパワーで道場立て直しの資金を稼ぐ。…拳崇、君はそれでいいのか？●PN＝ゆきじ（静岡県）／確かあれって裏格闘大会だったような気が…。女子高生のバイタリティには頭がさがりますな。それにしても、アテナってアイドルだったんじゃ…。素直に歌って稼ぐ訳にはいかないんでしょうかね？（中嶋）

オープンテラス

世界の檜舞台で、「日本一♡」と叫ぶ舞ちゃんが好き。●PN＝伶すずり（京都府）／たとえ世界最強だろうと、グローバルな注目を一身に集めても、あえて極東の島国に固執する愛国心と謙虚な態度。これぞまさに大和撫子といえよう。って、大和撫子は半裸で格闘なんてしないか。（中嶋）

替え歌、行っきま〜す！

元歌のメロディーに乗せて独自の世界を展開する『替え歌行っきま〜す！』。みんなのナイスなネタを大発表するゼ！イエ〜イレッツシング！

報われない俺による京のストーキングソング？

実は報われない（と思われる）男No.1の八神さんの悲劇を、DA PUMPの「Crazy Beat Goes On!」で。

クサナギ…殺ース！
気に入りの服を焦がされて
憎しみ倍の倍のMAX
いい加減…死ねー！
七拾五式改放つブーツが
はかない僕の夢を砕いて

闇払い出してたからさ
見事R.E.D.Kick
の餌食だよ
起き上がるそのスキに
クローンと入れ替わって
違和感感じつつも
一応炎で暖めてあげる
上から聞こえてきた
京「俺はここだ！　じゃ、アバヨ！」
憎しみはこうして積もって
オーバーヒート…
態度で示させろ！

クサナギ…殺ース！

新しい彼女もできたし
ひがみもなく闘える
本当に…死ねー！
崩れだす基地あとにしたら
日本いきの船がもう出てたよ
俺ならできるはずさ
海を渡って京を追うことも
それなら善は急げ
八酒杯のサーフィンで
…岸辺からそんな彼を
見る影一つ
京「…あいつ、アホなのかもな…」

クサナギ…殺ース！
やっとのことで追いついたら船には姿が見えず…
不様に…死ねー！
海水でも消えないくらいに
熱い炎に乗り引き返そう

クサナギ…殺ース！
見つけたら俺の足元に
うずくまり惨めな程泣け！
叫べ！　…死ねー！
日本いきの飛行機に乗り
奴はすでに空の彼方へ
クサナギィ…キョ、キョオオォォ！
鬼焼きの跳躍でさえも
届かず冷たい海へ
落ちてく…

●PN／ヒモジョー（岩手県）

編：「八酒杯のサーフィン」って、あの技で波に乗って海を越えたりするのでしょうか。かなり謎です…そういう問題でもないか。（中嶋）

ストライカー専用キャラ（？）真吾の哀愁

レベッカの「フレンズ」で哀れな真吾の替え歌を作りました。真吾ファンの方ごめんなさい…。

パーフェクトで敗れた日は
チームメイトの顔も
見れなかった
ポケットの手帳見つめて
一つずつ技を覚えたね
よし　次は負けない
ところが次からストライカー
そんな　つれないよK'
マキシマさんも紅丸さんも
足をつかんだらOK？
「やっちゃってください！」

『97』覚えている？
エディットキャラでとても
さみしかった
やっとチームが組めたのに
ストライカー専門だなんて
さ皆に頼みこんで
今度は一番手だよ
やった〜！
草薙さんが出てきた
攻撃なんてとてもできない
やっぱりパーフェクトで
負けK'さん怒ってた

そして俺はストライカー
紅丸さんにも見放されて
足をつかんだらOK？
少しくらい見直して



●PN／諏訪りょうた（岡山県）
楓ってか弱そうに見えて、けっこう胸筋あったりするんだ…。まあ命かけて闘ってるんだから鍛えてて当然だけど。



●PN／大鳥タロウ（大阪府）
『SNK GAL'S FIGHTERS』のウィップちゃんはまさにこんな感じ。小さくてもリーチの長さは驚異なのだ！



●PN／せせとのせとね（三重県）
試合前に身なりを整えて…って感じですかい？　でもどうせ試合が始まったら乱れまくりでしょ？　…別に深い意味はないです。



●末次誉亮さん（山口県）
こうやって見てもやっぱりお似合いのカップルだよね♡　アンディ尻に敷かれてそうだけど。理想的な構図だな。



●PN／河月蓮樹（長野県）
この衣装、闘うにはちょっと動きづらくないかな…って一瞬思ったけど、スリットからのぞく生足で帳消し。



●PN／やなかこたろう（大阪府）
オロチが再び眠りについたのなら、クリスはどうなるんだろう？　これまで通り、3人で仲よくやっていけたらいいね♡

やっぱり俺はストライカー
マキシマさんに呼び出され
て
バンカーバスター決めて
俺も一緒にペシャンコ

●PN／イケてない（北海道）

編：気を落とすな、真吾。ゲーセンではストライカー以外でも使用されているらしいぞ。ただ、あのチーム内ではあからさまに下っぱのイメージが先走っているという、ただそれだけのことさ。（中嶋）

オカシとモミアゲが友達(?) マキシマンのテーマ

アンパンマンのOPでマキシマの替え歌です。

パフェを食うのが幸せ
ケーキを食って喜ぶ
最後に納豆で終わる
そんなのはイヤダ！
つかんじゃうぞギャローズ
ちゃんと作れM9型
やはり俺は人間じゃねぇ？
サイボーグ!?
そうだ！　闘う前に
モミアゲCHECK
八神くん！　あなたも一緒にどうですか
（庵「遊びは終わりだ!!」）
マ・マ・マキシマン
モミアゲ命♡
いつ組織の給料もらえるかな〜？
（マキシマ「オカシ食いてー!!」）

●PN／NAOKI（京都府）

編：そんなにオカシが好きか。そしてそんなにモミアゲが命か。そして組織の給料はオカシ代に当てるほどしけたものなのか。マキシマと、それを取り巻く組織に謎はつきない。（中嶋）

「愛ってなんだ」チャン、男の叫び

傑作できました！　元歌は串田アキラの「宇宙刑事ギャバン」で、チャン・コーハンの歌です！

男なんだろ？
モタモタするなよ
腹のエンジンに火をつけろ
俺はチャンだぜ一足お先
キムのヤローの元からダッシュさ
若さ若さって何だ？
もう過ぎたことさ
愛って何だ？
俺には関係ないことさ
チャン！　あばよ修行
チャン！　よろしく自由
俺様はチャン・コーハン
キムの奴は正義の顔して
心で俺をいじめてるものさ
俺もチョイもキムの奴に
踏みつけられない男になるのさ
若さ若さって何だ？
はるか昔のことさ
愛ってなんだ？
くだらないことさ
チャン！　あばよキム
チャン！　よろしく自由
俺様はチャン・コーハン

●PN／少年悟飯ちゃん命（宮城県）

編：普段のチャンからは想像もできない重いセリフに感動。そうか、愛ってくだらないことだったのかぁ。（中嶋）



●安藤真代さん（千葉県）
よきパートナー（特にモミアゲ）に恵まれたおかげで、K'も思う存分闘いに集中できるってもんだよね！　感謝しなくちゃ！



●PN／ナナセ藍（兵庫県）
受験ご苦労様です！　何気に最近あかりのイラスト少ないのだ…（涙）。こんなに「きゅーと」なのになぜ!?

オープンテラス

マーキーはケビンの飛び道具だと思った奴は3人はいそう。●PN＝Y．S．NAVY（埼玉県）／一方で『月華2』あたりから「いかにも飛び道具と見せかけて実はデモに登場するだけ」といったキャラが頻繁に登場しております。ナギとか虎鉄とか。そう考えると、マーキー飛び道具説を持ち出した時点でSNKの術中にはまっているということでしょうかね。（中嶋）

今月の全国布教委員会

全国1万人の迷える子羊たちよ！
今こそペンをとって立ち上がるのだ！
さあ皆の者、魂の叫びを心して聞け！



●PN／ココロザシノ（静岡県）
やっぱり冬はコタツにミカン！　どんなに寒くてもこうしてくっついてるとあったかい♡　なんてねー（暴走）！

▼チームエディットの真髄！ 全国太陽と月布教委員会

先日、久々に『サムスピ斬紅郎』をプレイして思ったのですが、羅刹リムルルの2Pカラーはなんだか K'似（髪の色etc）。さらにエンディングには「太陽と月が私を導いてくれます」という文字が！　そこでKOF'99のエディットチームとして、K'をリムルル、その姉のウィップをナコルル、さらに太陽と月として京（オリジナル）と庵。この4人を「太陽と月」チームとして布教したいと思います。苦情は不可。

●PN／八岐大蛇と櫛名田（福島県）

編：いわれてみれば似てるような気がするけど…。でもどうがんばってもK'はリムルルには見えないと思うぞ！　なんてね。こういうチームの組み方もあるんだねー。参考になるかも（謎）。（山田）

▼この人こそ男の中の漢！ 全国ラルフ大佐布教委員会

KOFっていえばやっぱりラルフだね（断定）。強くて渋すぎ。馬乗りやギャラクティカファントムでゲーセンの強者たちを倒した時の爽快感（ありがとう!!　クラーク!!）、イカス挑発、そして'96・'97のエンディング（見てない人は見るべし）！　彼こそ男の中の漢！　さあみんな、さる様とラルフ道を極めよう！

●PN／OZ（奈良県）

編：大人の男（しかも軍人！）の魅力全開！　って感じが素敵な（？）ラルフ・ジョーンズ大佐。ギャラクティカファントム時の「どっかーん！」という叫びには、まさに男を感じるね！　渋いっス！（山田）



●PN／佐倉いづな（山口県）
ついでにいうとイラストもまったく見ないんだよね…。ところで「（仮）」って何？



●PN／RED EYE・S（長野県）
暴走した時の不敵な笑みではなく、十代らしいさわやかなこの笑顔。たまらん！

オープンテラス

ジャストディフェンスについて一言。「マゾ？」●PN＝神山丁（京都府）／人間、叩かれて大きくなっていくものです。そしてそれがたとえ快感に変わろうとも、決して恥ずかしいことではありません。この背徳溢れる感覚を、勇気を持ってシステムに導入したSNKに大きな賞賛を贈りたい！ …本当か？（中嶋）

文通&募集コーナー

●アテナ×クリス、マリー×テリー、シャンフェイ×アルフレッド、ナコルル×ガルフォード、リムルル×閑丸、雪×楓、チュンリー×リュウのどれかのイラストを描いてくださる方、募集しております。お礼は私のヘボイラストをもらっていただけたらうれしいです！ また、ペンフレンドになっていただけたらうれしいです（無理だったらいいです）。心やさしい方、待ってます！ 80円切手不要。女性のみ。年齢不問です。よろしくお願いします。14歳、女。
〒850-0801 長崎県長崎市八幡町5-3 コーポ長崎303号 橘舞

●お友達募集!! ネオジオゲームが好きな方、俺と友達になってください。ギース、テリー、庵、社が好きッス。近くにお住まいの方は対戦もしよう。年齢性別不問です。お気軽に手紙をください。お待ちしてます。17歳、男。
〒036-0112 青森県南郡平賀町荒田北稲村251 成田政輝

●ペーパー配布者様and文通してくれる人大ボシュウ!! 京、K、シェルミー大好きな方、文通しませんか？ 他の好きなキャラでもOKですのでよろしくです。80円切手同封でお願いします。ペーパーは30枚以内でお願いします。そして、近くにお住まいでしたらゲーセンにいっしょに行きましょう。お便り待ってます。14歳、女。
〒814-0004 福岡県福岡市早良区曙1-2-24 多田玉美

●文通&FAX友達募集！ イラ交はしてもしなくてもOK。私は京くん、京1、2、庵、ちづる、レオナ、ウィップ、シェルミー、アテナが好きです。11歳～14歳の女性の方でコスプレ、メタスラ、クーデルカのことを教えてくれるとうれしいです。まわりにKOFのファンがいなくてさみしいです。しめ切りは掲載されて1ヵ月間。手紙を送って2ヵ月たっても返事がこない場合はごめんなさい。たくさんの人とは文通できないので何人か選ばせてもらいます。13歳、女。
〒229-1122 神奈川県相模原市横山2-1-18-302 天野史子

●お友達（ゲーセン仲間）、募集中！ とりあえず格ゲーが好きな方ゲーセン仲間になりましょう。神奈川県内の中学生の方に限ります。連絡待ってます。15歳、男。
〒238-0223 神奈川県三浦市原町8-15 小川鷹哉

●KOF本（コピー）を作るにあたってゲスト様を大募集します。NESTS関係者中心。条件はKOFを愛してやまないお方です。「なんでもいいから書かせろ！」って方はお断りです。KOFを愛しているそこのアナタ！ ヨロシクです!! お礼といっちゃなんですが送料だけで完成本をさしあげマス。応募多数の場合抽選になります。でもいろんな人に書いてもらいたいので、まずは80円切手同封でご連絡ください。案内書を送ります。ハガキ以外同人物、ペーパーつめこみ大歓迎です。KOF好きの人々よ、集まれ！
〒257-0028 神奈川県秦野市東田原173-6 萩原照美方NESTS

●文通、イラ交、コス友募集中!! 沖縄のイベントで友人とよくコスプレをしています。なんか、友人が文通友達が多くていいなあ…と思い、そこでこのコーナーに送りました。ジャンルはALL OK！ あまりくわしくないかも。ということでみなさん教えてください。同人封筒、シール、ハガキOKです。16歳、女。
〒904-2312 沖縄県勝連町字平安名349 掛福里江

●対戦したいけど、なかなか乱入できない、または、一人でゲーセンにいくのはちょっと…っていう女性の方、いっしょにネオジオランドやゲーセンにいきませんか？ 文通、Eメールしてくださる方もよろしくお願いします。25歳、男。
〒607-8352 京都府京都市山科区西野岸ノ下町33-3 山本修司

●ペーパー配布者様募集中。KOFサークルで3～4ヵ月に10～30枚配れる人。配布可能枚数、1回きりか継続かを明記し、あなたのペーパーを同封の上、手紙を送ってください。切手不要です。若干お礼ありです。ただし一定の人数でしめ切らせていただきます。また、配布に関係なくペーパーを読んでくれる方も募集します。80円切手同封でお手紙ください。
〒537-0013 大阪府大阪市東成区大今里南1-6-13 神守由希子

●文通相手、友達募集です。KOF、餓狼MARK OF THE WOLVESが好きな方、文通&イラ交しましょう！ 近くの人はいっしょにゲーセンにいったりしましょう。私は特にKOF（K、クリス、京、ケンスウ）餓狼（ロック、テリー、ほたる、ジェニー）が好きです。もちろん他のキャラでもOK！ 初回のみ80円切手同封で、年齢性別不問です。お手紙待ってます。15歳、女。
〒350-0228 埼玉県坂戸市元町68-10 柳川真純

●文通、友達大募集！ 京サマにラブラブな方、僕と文通しましょう。また、近くにお住まいの方、いっしょに遊びましょう。10代の女性の方、写真同封でお願いします。返事確実。気長に待ってますのでよろしく。17歳、男。
〒675-2421 兵庫県加西市河内町391 廣田孝

●サークル名&友達募集。サークル名を考えてやってもいいよという心のやさしい方、KOF、月華、餓狼、サムスピが好きな方、お友達になりましょう！ 年齢性別不問。お手紙待ってます。13歳、女。
〒020-0581 岩手県岩手郡雫石町大字御明神第12地割字四ッ家30-4 黒沢朝香

●同人活動がしたい!! サークルも入りたい！ 誰か私を拾ってくれる方を募集中。便せんの作り方、同人誌の書き方etcを教えてください。ペーパーも同封だと助かります。こんなド素人ですが、ヨロシクです。八神庵とロックとKがスキです。一番は庵です。15歳、女。
〒306-0226 茨城県総和町女沼35-17 矢崎夢歌

●文通友達募集。KOFが好きな人、僕と文通しませんか？ ちなみに好きなキャラはクリス、キング、アテナ、ケンスウ、イオリ、社、シェルミーなどです。絵はうまくはありませんがイラ交もOKです。年齢性別不問です。初回のみ80円切手同封でお願いします。15歳、男。
〒901-0417 沖縄県島尻郡東風平町字外間44-5 銘苅佑二

●KOFシリーズ（R1、R2、KOF京含む）アンケート回答者様募集中!! しめ切りは3月末日消印有効。ということでしめ切りが近いのですが、それでも答えてやるぜ!!といってくださる方、どうかよろしくお願いします。返信用の切手はいりません。もし、あなたのサークルでもKOF系アンケート募集をしていらっしゃれば同封してくださるのも大カンゲイです！ 答えてくださった方全員にお礼ありです。お手数ですがよろしくお願いします。
〒424-0812 静岡県清水市小芝町1-23 前畑優理香

●秘書ズ、オロチチームが好きな女性の方、文通しませんか？ 特にマチュア、シェルミー×社のカップリングが好きな方だとうれしいです。お返事は絶対書きます。切手不要。14歳、女。
〒721-0913 広島県福山市幕山台8-24-20 桑田ひろこ

●文通、イラ交、友達募集!! KOFや餓狼が好きな人、僕と文通&イラ交しましょう。他のゲームでもOKです。年齢性別地域不問です。当方18歳の男です。よろしくお願いします。
〒484-0094 愛知県犬山市塔野地深田26-88 畑裕一郎

●ペーパー募集!! どなた様でもOKです。交換は不可ですが気軽にバンバン送りつけちゃってください。SNK関係ならOK！ よければ自作のイラストも描いて同封してください。文通なども募集中です。
〒939-0636 富山県下新川郡入善町一宿547 柳沢亜由美

●文通しませんか？ サムスピか月華が好きな方。サムスピではナコ、リム。月華では、あかり、雪が好きな方！ 初回のみ80円切手同封でお願いします。ナコ、ガル、この2人のカップリングが好きな方、大歓迎です。返事確実。12歳、女。
〒324-0501 栃木県那須郡小川町小川2975-8 星晴奈

●文通相手、友達募集！ KOFや餓狼が特に好きな方。僕と友達になりませんか。好きなキャラはテリー、ロック、ギース、アテナ、庵、etcです。年齢は15～20才くらいで、性別は不問ですが、女性だとうれしいです。家はなるべく近県の方がいいです。家が近くならいっしょにゲーセンとかにいきましょう。返事100%。切手不要。気軽にお手紙をください。待ってます。19歳、男。
〒232-0037 神奈川県横浜市南区八幡町8-2 乃美和則

●緊急！ 1回きりペーパー配布者様募集！ 友人とペーパーを合同するにあたって、2人の配れる枚数と印刷会社の枚数があわないため、緊急で1回きりのペーパー配布者様を募集します！ ペーパー発行は3月上旬です。一方的で30枚以上配布可能な方ー KOFや月華で活動されている方だとうれしいです。配布枚数、配布方法をご記入の上、ご連絡ください。切手不要！ お礼はGOODS（便せんorシール）でもいい方、よろしくお願いします。
〒761-2304 香川県綾歌郡綾南町萱原246-7 深澤瞳

●文通友達を募集してます。SNKゲームが大好きという方。特にKOFが大好きだー!! という方。近県、近くに住んでいていっしょにゲーセンにいってくれるという方も募集中です！ イベントにいっしょにいってくれる方も！ 年齢性別不問です。初回のみ80円切手&ネオプリ同封してくださるとうれしいです。お返事は必ず書きます。20歳、女。
〒990-0829 山形県山形市五日町11-14 澤村三希子

●SNKの格ゲーで特にKOFが好きな人、僕と文通しましょう。ちなみに僕の好きなキャラは真吾、舞、K、ユリなどです。女性の方、写真同封でお願いします。返事は必ず書きます。お手紙待ってます。17歳、男。
〒675-2423 兵庫県加西市野上町335 高見康正

●NEOGEO本執筆者様大募集!! NEOGEOで出たゲームであれば新旧は問いません。マイナー大歓迎！ あなたのNEOGEOゲームに対する熱い思いを原稿にぶつけてみませんか？ 詳細は80円切手＋宛名カード＋あなたの絵柄がわかる物（ペーパーなど）を同封の上ご連絡ください。楽しい本を目指していますのでぜひご協力お願いいたします。お問い合わせのしめ切りは平成12年3月末です。
〒486-0911 愛知県春日井市西高山町字孫作82-3 鈴木綾子

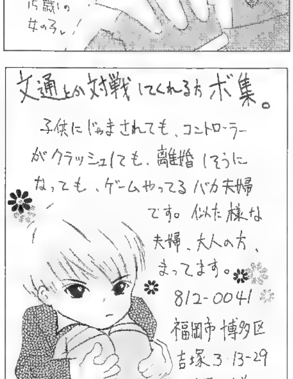
●お友達ボシュウ!! KOF、月華、サムスピが好きな人。私と文通、イラ交しましょう！ 特にイラ交。年齢性別不問です。初回のみ80円切手同封で!! 15歳、女。
〒989-0223 宮城県白石市旭2-3-7 鈴木カオリ

●月華の剣士ファン大募集。1、月華第二幕アンケート回答者様。しめ切りは2000年4月末。2、月華ONLY会員制サークル『天剣』会員様。3、嘉神×守矢同志。以上3つの中で一つでも興味を持たれた方









は初回のみ80円切手同封でお手紙ください。特に3に関しては熱く、どこまでも熱く、時には一線越えた話にもつきあってくださる方、よろしくです。17歳、女。
〒243-0204　神奈川県厚木市鳶尾2-247-101　木村純子

●お友達募集。蒼志狼、榊さん、サヤ、凛花、楓、雪、守矢、小次郎などが好きな方。密かにK'×ウィップを広めようと思っている方。オロチ関係のキャラとかRPGなども好きなので、気が合いそうな方はお手紙ください。女性限定です。初回のみ80円切手同封でお願いします。近くの人はいっしょに遊んだりしましょう！　熱い手紙を待ってます。16歳、女。
〒442-0003　愛知県豊川市長草町寺荒古5　小林麻里子

●KOFのアンケート回答者様募集しています。アンケート内容は'99やDJステーションなど色々ふくまれています。「答えてもいいよ」という方は80円切手同封でお願いします。宛名シールとかあるとうれしいですが、もちろんなくてもOKです。
〒059-0034　北海道登別市鷲別町5丁目1-1-302　坂之井郁実

●文通相手サマ募集します!!　SNKの格ゲーでKOFが好きな方、ぜひ私と文通してください！　好きなキャラはK'、ウィップ、マキシマです。16～20歳の男性の方だとうれしいです。あとイラ交してくれる方も募集してます。80円切手不要です。16歳、女。
〒036-0163　青森県南津軽郡平賀町苗生松下東田41-2　町営4棟401　古川幸奈

●餓狼伝説アンケート回答者様募集中ー　餓狼伝説シリーズ中、1作でもプレイしたことのある方、お願いします。しめ切りは3月1日とちょっと早いです。くわしくは80円切手を同封してこちらまでご連絡を。
〒463-0004　愛知県名古屋市守山区吉根松洞3254-127　岩田優子

●SNKの格闘ゲームで特に餓狼、KOFが好きな方でイラストを描くのが好きな方、私と文通してください。好きなキャラクターはロック、テリー、ジェニー、庵、京です。マナーの守れる方なら年齢性別は不問です。初回のみ80円切手同封でご連絡ください。お手紙お待ちしています。22歳、女。
〒063-0848　北海道札幌市西区八軒8条西7丁目2-17　吉川智子

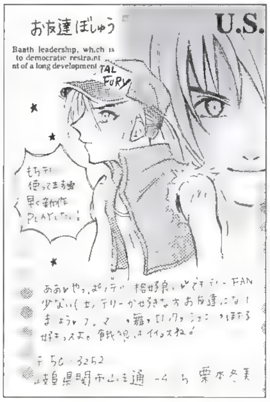
●①文通友達募集。SNK（CAPCOMも可）格ゲープレイヤー、または好きな方、私と文通・イラ交しましょう。当方、主人公チーム、怒チーム、サイコチーム、女格チーム、京、庵、社、ロック、ジェニー、カイン、楓、小次郎、憲一郎、慎之介、ナコルル、リムルル、ガルフォード、サヤ、命、夜血、灰人などが好きです。マキシマ、オリ京（子）、ケンスウ、テリー（餓狼）のコスプレもしてます。札幌や大通にこられる方はいっしょにゲーセンやイベントにいきましょう♡　初回のみ失礼ですが80円切手同封してください。返事は遅いですが300%です！　よろしく♡　②真吾onlyペーパー『真吾ナイト（仮）』を制作しております。予想だと来年3～4月ごろ完成予定です。気になる方は当方のペーパーを取り寄せてください。大体のことが書いてあります。③ペーパー配布者様募集。交換優先。全国どこでも可。当方、月約50枚（2ヵ月で100枚）ほど配れます。交換は30枚までやって頂けるとうれしいです。ジャンルはSNKがあれば良。まずは80円切手同封でご連絡ください。こちらで配布のみもできます。④委託してます（引き受けます）！　イベントとペーパー売りのみで札幌でおもに販売。同人誌は10冊くらいまで、便せんなどのこまかい物は15部までOK。ジャンルは現在KOFのみでおこなっております。ご了承ください。くわしくは80円切手同封で最後の住所までご連絡ください。⑤コスプレ仲間も募集。くわしくは同じく、最後の住所までご連絡ください。14歳、女。
〒003-0807　北海道札幌市白石区菊水7-4-4-29　パレス菊水A　管理人室　堀美紀

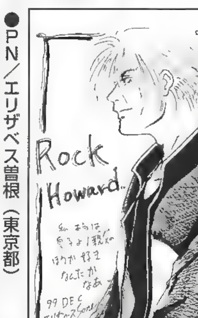
●山崎竜二のアニキが大好きな方。友達になってください。年齢性別は問いませんが、固くない人求む。切手不要です。いろいろ語りましょう。18歳、女。
〒904-0105　沖縄県中頭郡北谷町字吉原788番地　森山かなめ



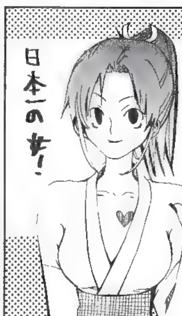








●PN／エリザベス曽根（東京都）
覚醒楓に似てるとか似てないとか、腰のラインがたまらないとか、話題の絶えないロック。横顔もなかなかセクシーですねん。



●PN／風草かえで（愛知県）
アンディとはめでたく結婚できたのかな。いつのまにか子供までいたりして♡　まあ幸せであるならなんでもいいや！



●PN／創刊からのフリーク（広島県）
こ…こちら様の人差し指ばどちらを向いてらっしゃるんでしょうか？「まるろど♡」なんて可愛らしくしていいんだけどね…（汗）。



●PN／伊藤晴樹（東京都）
満月の夜に1人の女性…。この淋しげな表情がまたイイ♡　巫女さんの衣装もすごくイイ♡　実際年齢よりも大人っぽく見えますな。



●PN／明晶晃（東京都）
この兄弟今頃何してるんでしょうねー。もう登場してはくれないのか!?　特に弟さん、美しさに磨きをかけて登場望む！



●PN／天音ひこ（千葉県）
こ…こんなにも美しいお姉さま方を、あの某赤毛はボロボロに…っ！　まあこの魅力のせいで暴走しちゃったのかもね。

オープンテラス

双葉ほたるの大切なもの「テンのイトカツ」。これを「食べ物」のことだと思ったのは俺だけじゃないはずだ!!●PN＝M参拾八式（茨城県）／野生のテンは肉が堅く臭みもあるため、通常の調理方法ではとても食べられない。そこで考案されたのが「糸カツ」。肉を細長く刻むことによって心地よい食感を実現。また衣をつけて揚げることにより、臭みの抜けたさっぱりとした味を楽しむことができる…かどうかは知らん。（中嶋）

オープンテラス

目の悪い私はグラントを見て「Mr.カラテだ」、カインを見て「嘉神だ」と思いました。●PN＝綾小路くりす（茨城県）／そして目のいい私はグラントを見て「面を新調したMr.カラテだ」、カインを見て「若返った嘉神だ」と思いました。（中嶋）

売買&交換コーナー

●売り／在庫処分フェア（笑）。KOF便せん、1セット10枚入、B5、オフセット。月華メモ、1セット20枚入、B7、オフセット。おためしフェア・サムスピ新章、B6十餓狼MOW（2×10枚）1セット20枚入を代金各80円切手で売ります。送料はKOF便せんが140円分、月華メモが100円分、サムスピ、餓狼が120円分の切手です。代金と送料の切手はわけてください。リターンアドレスを忘れずにご連絡ください。手紙入りだとうれしいっス♡

〒037-0109 青森県西部稲垣村大字千年字清橋63 川崎さち子

●買い／侍魂シリーズのグッズ（特にナコ&リム）を売ってください。もちろん限定品は大歓迎します。侍魂の商品ならなんでもけっこうです！ 商品の絵柄の作者（わからない場合はけっこうです）と支払い方法、商品の名前、希望価格などをリストにまとめて送ってください。お願いします。

〒315-0052 茨城県新治郡千代田町下稲吉1940-38 宮嵜裕之

●交換／僕のネオポケ版『キングオブファイターズR-1』&『R-2』（箱、取説つき）とあなたの『メタルスラッグファーストミッション』または、『カードファイターズSNKバージョン』（箱、取説つき）を交換しましょう。送料は自分のは自分持ちで。なお、箱、取説どちらもない場合は『R-1』のみの交換です。興味を持たれた方、ハガキ（便せん可）に郵便番号、氏名、電話番号を書き、自分が何を持っているかもしっかり書いて送ってください。その他のソフトもOKです。

〒969-0307 福島県西白河郡大信村大字中新城字赤坂85-13 平久江輝

●売り／プライズの人形（京、庵、シェルミー）とサムスピ七瀬版フィギュアとプライズポスター（マリー、舞）を。80円切手を同封でご連絡ください。

〒640-0324 和歌山県和歌山市本渡863 坂本晃子

●売り／KOF小説コピー本作りました！ '98あたりです。『一億分の一の確率』（真吾×京）B5／P56／300円十送料200円。真吾が愛の告白しちゃってます（笑）。『月の観察』（庵×京）B5／P40／200円十送料200円。ケンカするほど仲がよいって感じデス♡ 代金は小為替、送料は切手、できれば宛名シール同封でご連絡ください。お願いします。

〒474-0011 愛知県大府市横根町狐山117-54 中満美穂

●買い／ROM版『風雲スーパータッグバトル』、CD版『オーバートップ』『超鉄ブリキンガー』『将棋の達人』を各5千円でお願いします。ご希望の支払い方法と送料を明記し、往復ハガキでご連絡ください。送料は持ちます。

〒474-0061 愛知県大府市共和町3-5-6 柳田大喜

●交換／SNK、SNK2、KOF'98のトレカを交換、売買いたします。80円切手を貼った返信用封筒同封でお問い合わせください。お送りいたします。おり返しリストをお送りいたします。KOF'98トレカのR14をお持ちの方、ぜひゆずってください。お願いいたします。

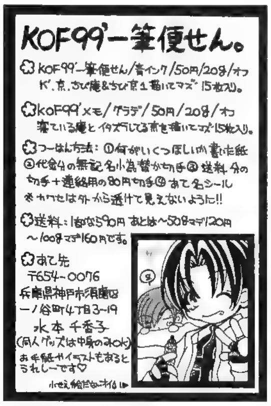
〒277-0013 千葉県柏市東台本町12-23-101 川本智子

●売り／ネオポケカラー本体を4千円、ネオポケ本体を千500円、『R-1』を500円、『メタスラ』を2千円、『餓狼伝説』を2千円で売ります。この価格より少々安くてもかまわないので買ってください。送料はそちらでお願いします。セットでもいいよ。

〒420-0905 静岡県静岡市南沼上6-1-1 東海林尚記

●買い／ROM版『月華の剣士2』を2万円以下でなるべくなら美品をお願いいたします。ハガキでご連絡ください。送料はそちら持ちでお願いします。『KOF'99』（ROM）との交換でもOKです。電話番号を忘れずに書いて送ってください。

〒445-0047 愛知県西尾市細池

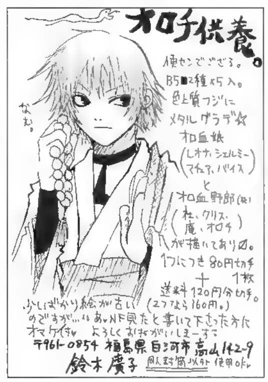










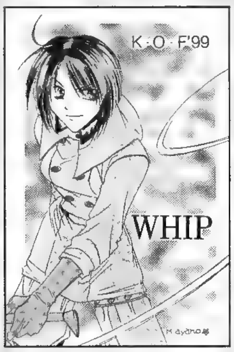








●PN／蒼月龍（神奈川県）
髪をおろすと急に女の子らしくなりますなあ♡ なんか頬を赤らめてるようですけど、何かあったんですかい？



●PN／綾乃みくに（埼玉県）
いやはや、女王様資質は充分（笑）！ 見た目や年齢とのギャップが激しいけど、それもまたよし！ ってことで…。



●PN／海月光魚（千葉県）
天使と悪魔の二面性を持つ命。まさにそんなイメージのイラストだね。でも一途に刀馬を慕う姿は天使そのものっス！



●PN／椎名葵（兵庫県）
相変わらず燃えてるっス！ 今年も元気いっぱいがんばって欲しいっス！ とりあえず「最近影薄い」なんていわせないでね！

▶読者通信欄　パオパオカフェ1号店へようこそ！

町央16　鈴木達裕

●交換／僕のネオポケカラーの『メタルスラッグファーストミッション』（箱、取説あり）とあなたの『キングオブファイターズR－1』（箱、取説あり）を交換してください。送料はこちらが持ちます。便せんで連絡お願いします。

〒891－0116　鹿児島県鹿児島市上福元町5806－2　福盛光

●売り／ネオジオROM版ソフト売ります。『餓狼2』、『餓狼SP』、『餓狼3』を各3千円、『RB餓狼』を5千円、『RB餓狼SP』、『RB餓狼2』を各6千円で。『サムスピ』、『真サム』を各3千円、『斬紅郎無双剣』を6千円、『龍虎1』『龍虎2』を各3千円、『KOF'95』、『KOF'96』を各6千円、『KOF'97』を8千円、『KOF'98』を1万円、『KOF'99』を2万円、『月華1』を6千円、『メタスラX』を2万円で売ります。計18本、すべて取説はありますが、箱はありません（でも超美品です）。バラでもセットでもOKです。送料はそちら持ちでお願いします。希望ソフトを明記のうえ、往復ハガキでご連絡ください。なお、できるだけまとめて買ってくれる人を優先します。

〒671－1213　兵庫県姫路市勝原区宮田35　小坂政明

●買い／コスプレ衣装（フルセットで）を売ってorゆずってください。ブルー・マリー、麻宮アテナ、シェルミー、庵のコスプレ衣装を希望します。ちなみに麻宮アテナのコスプレ衣装は『KOF'99』でお願いします。サイズは女性のMで2千円以下でお願いします。送料込みです。ハガキかリストと切手同封でご連絡ください。できるだけ安価優先。切手同封の方にはお礼ありです。よろしくお願いします。

〒574－0072　大阪府大東市深野5－2－22　安藤順子

●交換／私の『KOF'98』『侍魂』『アスラ斬魔伝』のドラマCDのどれかと、『KOF'99』のオリジナルサウンドトラックかドラマCDを交換してくださる方を探しています。私のCDはどれも美品です。交換したいCDのタイトルを明記のうえハガキでご連絡ください。よろしくお願いします。〒627－0145　京都府竹野郡弥栄町国久578　富田亜貴

●売り／『月華の剣士　第二幕』のカレンダーを作りました。2000年用です。300円の無記名小為替と送料160円切手、宛名シールを同封してご連絡ください。また、ペーパー配布者様、お友達もボシュウ中。

〒372－0038　群馬県伊勢崎市大字茂呂3850－16　諸岡圭

●買い／京と俺、Kに関する物を。ペーパー、グッズ、なんでもかまいません。大手サークルさん発行の物だと泣いて喜びます!!　本当になんでもOKです！　京×庵の同人誌とかゆずってくださると暴走します♡　送りつけてくださった方には、少しばかりですがお好きなジャンルの物をお礼に差し上げます。

〒319－1416　茨城県日立市田尻町5－14－301　根本美奈子

●売り／ネオジオROM版本体一式＋コントローラーパッド2コ、ROM版『KOF'98』（箱、取説、設定原画集つき）、『KOF'99』（テレカつき）を5万円以上で買ってください。アドレス、TEL番号を明記のうえ、ハガキor封書でご連絡ください。高価優先。しめ切りは無制限です。

〒343－0045　埼玉県越谷市下間久里115－1　藤田悟志

●買い／ROM版『月華』、『月華第二幕』（箱、取説あり）を売ってください。安価優先です。まずは希望価格、支払い方法を明記のうえハガキでご連絡ください。

〒455－0801　愛知県名古屋市港区小碓4－311　小碓住宅103号　内藤光一

●売り／ネオジオROM版『KOF'96』、『餓狼SP』、『龍虎2』、『サムスピ』、『真サム』、『F・スープレックス』、『戦国伝承』、CD版『RB餓狼』、『月華1』、『KOF'97』、『龍虎外伝』を売ります。セットでも可。高価優先です。送料はそちら持ちで。住所、氏名、電話番号、希望価格、そして支払い方法（できれば代金引き換えでお願いします）を明記のうえ、ハガキでご連絡ください。

〒904－1201　沖縄県国頭郡金武町金武256　松堂利哉

●買い／NF'99年10月、11月号と『月華第二幕』のキャラ紹介が掲載されている号（付録の有無は問わず）とNF付録の月華（一、二幕）のポスターをゆずってください。送料は当方で負担。なるべく美品希望です。必ず封書で品名と希望価格と支払い方法を明記のうえご連絡ください。

〒458－0911　愛知県名古屋市緑区有松町桶狭間土の山65－4　佐藤根瞳

●売り／『KOF'95』、『KOF'96』、『KOF'97』の色々な物を売ります。ポスター、パズル、フィギュア、BOX、キーホルダーなど多数あり。送料はそちら持ちで。80円切手同封でご連絡ください。リストをお送りします。

〒421－0201　静岡県志太群大井川町上小杉915－15　濱中久美子

投稿規定　みんなの投稿待ってるよ！

【パオパオカフェ1号店へようこそ！】

<ありがとうママパパ>

学校やプライベートで起こった、日々の面白いできごとを募集！　明るく気軽なお手紙を待ってるよ。採用者1名に賞品進呈！

<月を見るたび思い出す>

ゲーセンやアミューズメントスポットなど、ゲーム関連の場所で見かけた変な人を募集！　非常識な人がいて困った系の話でもOK！　採用者1名に賞品進呈。

<替え歌行っきま～す！>

ズバリ"替え歌"を募集。自作の替え歌をバンバン送ってね！　元歌のタイトル&アーティスト名を書くのを忘れずに。マイナーな曲はなるべく避けてね。採用者1名に賞品進呈！

<勉強はお留守だぜ！>

ネオジオのあり方や現状に関するマジな意見、ネオジオの魅力を大解析するお便りを大募集！

採用者1名に賞品進呈！

<こんな空耳>

キャラクターボイスやネオジオソングの空耳を大募集！　聞こえるものも聞こえないものも、面白ければOK！　傑作には賞品を進呈！

また、キャラボイスに関する質問も受けつけてるよ。

<キャラレターZ>

好きなネオジオキャラへのあなたの想いを手紙に託そう！　文字数は400字以内。素晴らしいレターには賞品を進呈！

<HAPPY BIRTHDAY>

好きなネオジオキャラの誕生日を、勝手にお祝いしよう！　文字数は13文字×6行程度。イラストも大歓迎！　次回は、4月生まれのキャラを受けつけるよ。

<今月の全国布教委員会>

独断と偏見でイチオシするキャラやゲーム、カップリングについて熱く語って、全国に布教しよう！　イラストつきも大歓迎。必ず全国○○布教委員会というタイトルをつけてね。

採用者1名に賞品進呈！

<よろず質問・要望コーナー>

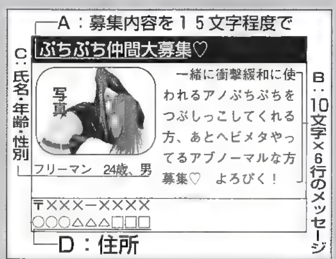
ネオジオに関する疑問を、メーカーやNF、NF攻略陣などに聞いちゃおう！　ただし、コマンド入力のコツなど、格闘ゲームに関する質問は【格ゲーQ&A】の方によろしく。もちろん要望や意見も受けつけてるよ。

<文通&募集コーナー>

文通相手やサークルメンバーなどの募集告知を募集。文通募集の場合は、自分の年齢と性別も書いてね。原則としてPNでの応募は不可。イラストつきのハガキも大歓迎！

また、写真つきの告知も募集。例に従ってA～Dをすべて記入して、自分の写真と一緒に送ってね。写真はネオプリでもOKだけど、友達と一緒に写っているものを勝手に送るのは厳禁！もし、自分以外の人も写っているものを送る場合は、本人の了解を取り、どちらが自分であるか分かるようにしてね。いたずらは絶対ダメ！

（写真つきでの募集の例）



<売買&交換コーナー>

売りたい物、買いたい物、交換希望の物を募集。ただし売買に編集部はノータッチなので、連絡方法や支払い方法は必ず書いてね。ソフトの売買の場合は、ROM版かCD版かを明記。

<モノクロイラスト>

サイズはハガキ大。比率が同じなら拡大したものも可だけど、あまり大きい紙を使うと縮小した際につぶれてしまうぞ。薄い紙&折り曲げは厳禁！　ボールペン、鉛筆、うすずみは印刷に出にくいので不可。トーンを使う時ははがれないようにしっかり圧着しよう！　裏面には住所、氏名（PNも）を明記してね。PaoPao賞には賞品を進呈！　また、データによる投稿も受けつけてるよ。詳細は後述。

<4コママンガ>

タテ150㎜×ヨコ45㎜の比率なら拡大も可だけど、モノクロイラスト同様、折り曲げは厳禁！　裏に住所、氏名（PNも）を明記。タイトルも忘れずにね！　傑作には賞品を進呈。また、データによる投稿も受けつけてるのだ。詳細は後述。

<オープンテラス（欄外コーナー）>

100字以内のネタを募集。噂、ダジャレなんでもアリ！　ゲーム以外のネタでもOK！　傑作には賞品を進呈。

【パオパオカフェ2号店】

<パレットキャンパス>

カラーイラストを募集。サイズはハガキ大。同じ比率なら拡大も可。基本的にメッセージなど文章入りは不可だよ！　送る時には厚紙と一緒に封筒に入れて、折り曲がらないようにするのがベスト！　キャンバス賞&ベストカップル賞には賞品進呈。これもデータ投稿可！　詳細は後述。

<天晴EXCELLENT>

プレイヤーキャラ、非プレイヤーキャラ問わず、ネオジオキャラの凝ったコスプレ写真を大募集！　イロモノ、ウケ狙い大歓迎。ただし他人の写真を勝手に送るのは厳禁！

写っている人のPN、住所、コスプレしているキャラ名と作品名を必ず書いてね（写真の裏に書いてあるのがベスト）。天晴賞として賞品を進呈。詳細はP．116参照。

<ネオジオ特選同人誌コーナー>

掲載希望の同人誌とタイトル、サイズ、印刷方法、ページ数、金額及び支払い方法、サークル名、住所、氏名、緊急連絡先電話番号（掲載しません）を明記して送ってね！　アピールポイントや希望掲載期限もあれば書こう！

<ストーリーアルバム>

攻略記事などを読んでいてついつい見つけてしまう、変な画面写真を募集！　どういう写真がどういうふうに見えるか説明して送ってね。台詞をつけて寸劇を演じさせるのも大歓迎！

採用者1名に賞品進呈！

<愛のてほどきR>

身のまわりにあるネオジオ関係の写真を募集！　キャラの名前のお店やお菓子など、何でもOK！　写真やパッケージなどを送ってね。採用者1名に賞品進呈！　詳細はP．120参照。

【バトル・ハイスコア】

家庭版ソフトのハイスコアを募集。半年に1回ポイント上位3名にNF特製メダルを進呈のうえ誌上でコメントを紹介！　詳細はP．86だ。

【ソフト人気ベスト10】

あなたの好き&好きじゃないネオジオソフトを募集。それぞれ5つ選んで好き&嫌いの順番に書いて送ってね。その理由も募集。原則として1人につき月1回の投票まで。詳細はP．82。

【キャラクターランキング】

好きな男性キャラと女性キャラそれぞれ上位3人の名前と登場するゲーム名を書いて送ってね。プレイヤーキャラ、非プレイヤーキャラ問わず、ネオジオゲームに出ているキャラなら誰でもOK！　原則的に単独での大量票は禁止！　カラーイラストつきのおハガキも待ってるぞ。結果発表は毎年2月号と8月号誌上。君の手で人気ナンバーワンキャラを決めちゃおう！

【格ゲーQ&A】

格闘ゲームに関する疑問&質問を受けつけてるよ。コマンド入力のコツや連続技のつなげ方など、どんなことでもOK！　最強のNF攻略陣が君の質問にバッチリ答えてくれるぞ！

【新作発売予定リスト】

<ユーザーの声>

期待の新作ゲームについての意見を募集。プレゼントはがきの片隅に「ユーザーの声宛」と書いて送ってもOK！　一緒にあなたの期待している新作ゲームベスト3を書いて送ってくれるとうれしいです～。

<こんなゲームあったらいいな>

あなたの考えた架空のゲームを募集！　ジャンル、ゲーム内容などを13字×30行程度で説明してね。

●データ投稿の掟

モノクロ&カラーイラストと4コママンガのみ、データでの投稿を受けつけてるよ！　以下の注意点を守って投稿してくれ!!

・画像は必ず統合すること。
・モノクロはグレースケール、カラーはCMYKモードで（RGBだと色味が変わってしまうので注意！）。
・プリントアウトしたものをつける。
・保存形式はEPSがベスト。できない場合は、JPEGかPICTで。

なお、FDやMOなどのメディアは返却できないので、よろしくね。

各コーナーの賞品進呈者は、PNの●印が★印になっています。賞品はNFサービス部提供のネオジオグッズです。

いずれも、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、コーナー名を明記して、次の宛先に送るのだぁ～！

まとめて送る時はコーナーごとに用紙（ハガキでなく便センなどでOK）を分け、それぞれに住所、氏名、年齢、職業、電話番号を書いて、封筒などに入れて送ってね。

※各コーナーの締切りは、毎月15日（消印有効）、掲載は2ヵ月後発売の本誌になります。

宛先

〒112・0005
東京都文京区水道
2・13・12　SKビル202
（株）芸文社　分室
ネオジオフリーク編集部
「○○コーナー」係

オープンテラス

『頂上決戦　最強ファイターズ』のキャラライラスト、みんな何気に足大きくない？●PN＝愛媛みかん（高知県）／格闘家たるもの、つねに大地に根をおろす大木のごとく雄々しく立ち続けなければいけないもの。よって、ドムのごとく下半身に重心がかかった安定したフォルムになるのは自然の摂理なのだ。っていうか、いわゆるデフォルメという手法だと思う。（中嶋）

新作ソフト発売予定リスト

【1月27日現在】

●MVS

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	発売日	価格	備考
餓狼 MARK OF THE WOLVES	SNK	格闘アクション	706M	発売中	149,000円	

●NEO・GEO

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	発売日	価格	備考
餓狼 MARK OF THE WOLVES	SNK	格闘アクション	706M	2月25日	32,000円	

●NEO・GEO CD/CDZ

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	発売日	価格	備考
ザ・キング・オブ・ファイターズ'99	SNK	格闘アクション	不明	発売中	5,800円	

●Dreamcast

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	発売日	価格	備考
ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 EVOLUTION	SNK	格闘アクション	未定	3月30日	5,800円	ぶるぶるパック対応、通信対応、ネオジオポケット連動
ティンクルスター スプライツ	SNK	対戦シューティング	未定	3月25日	2,800円	VGAボックス対応、ぶるぶるパック対応

●プレイステーション

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	発売日	価格	備考
SNKベストコレクション ~幕末浪漫~月華の剣士~	SNK	アクション	未定	2月24日予定	2,800円	
SNKベストコレクション ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 DREAM MATCH NEVER ENDS	SNK	格闘アクション	未定	3月9日予定	2,800円	デュアルショック対応（振動のみ）
ザ・キング・オブ・ファイターズ'99	SNK	格闘アクション	未定	3月23日	5,800円	デュアルショック対応（振動のみ）
READY 2 RUMBLE BOXING	SNK	ファンキースポーツ	未定	3月予定	4,800円	デュアルショック対応
メタルスラッグX	SNK	アクションシューティング	未定	4月予定	5,800円	

●ネオジオポケットカラー

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	発売日	価格	備考
神機世界エヴォリューション~はてしないダンジョン~	SNK	RPG	16M	2月10日予定	3,800円	
パチスロ アルゼ王国ポケット AZTECA	アルゼ	パチスロシミュレータ	4M	2月10日予定	3,800円	
クールボーダーズ ポケット	ウエップシステム	スポーツ	8M	2月24日予定	3,800円	
メタルスラッグ 2nd Mission	SNK	アクションシューティング	32M	3月9日予定	3,980円	
コイコイ麻雀	ビスコ	ボード	4M	3月9日予定	3,800円	
幕末浪漫 特別編 月華の剣士~月に咲く華、散りゆく花~	SNK	格闘アクション	16M	3月16日予定	3,800円	
パチスロ アルゼ王国ポケット WARD OF LIGHTS	アルゼ	パチスロシミュレータ	4M	3月16日予定	3,800円	
ビックリマン2000 ビバ！ポケットフェスチバァ！	セガトイズ	バラエティエンターテイメント	8M	3月16日予定	3,800円	
コットン	サクセス	シューティング	8M	3月23日予定	3,800円	
伝説のオウガバトル外伝~ゼノビアの皇子~	SNK	シミュレーションRPG	16M	4月予定	3,800円	
DYNAMAITE SLUGGER ダイナマイトスラッガー	SNK	スポーツ	8M	未定	未定	
ネオ・バカラ	SNK	ボード	8M	未定	未定	無線対応予定
マジシャンロード	SNK	アクション	16M	未定	未定	
デジタルプライメイト（仮）	SNK	RPG	16M	未定	未定	
KOF R-3（仮）	SNK	格闘アクション	未定	未定	未定	
KOF アドベンチャー（仮）	SNK	アドベンチャー	未定	未定	未定	DC対応
ロックマン・ポケット（仮）	カプコン	アクション	未定	未定	未定	
おえかきパズル（仮）	サクセス	パズル	4M	未定	未定	
パチンコ実機シミュレーションVol.2（仮）	ジャパンヴィステック	デジタルパチンコゲーム	8M	未定	未定	
ポパイ&ベティ・カートゥーンライド（仮）	ジャパンヴィステック	アクションADV	未定	未定	未定	
ソニック・ザ・ヘッジホッグ・ポケットアドベンチャー	セガ	アクション	16M	未定	3,800円	

ユーザーの声 VOICE of USER

『頂上決戦 最強ファイターズ』とても面白いですね。でも、不破刃、出ませんでしたね（泣）。

今、うちのクラスでネオジオポケットユーザーが増えつつあります。というか、全部自分が「買え、さもないと…」といってやや強引に買わせました。テへ♡

でもそのおかげで、ネオポケ同士の対戦とかすごく盛り上がっています。やっぱりネオポケ買ってよかったです。あとは不破刃さえいれば…。SNK様、お願いします（何を?）!!

●PN/ドイツ軍人SS（東京都）

編：おかげさまで『頂上決戦 最強ファイターズ』は好調に売れているようです。あと、不破刃は…SNKに出場希望のハガキを送りましょう。ファンからの反響が大きければ、もしかしたらまた出してくれるかもしれませんよ？ で…「さもないと…」何なの？ 気になる（笑）。

PSで『ザ・キング・オブ・ファイターズ'99』は出ますか？ もし出るのなら絶対買いますので、SNKの方々よろしくお願いいたします。

●新井正範さん（東京都）

編：はい、出ます！ PSユーザーの皆さんも、ようやく『KOF'99』が家庭でできますね～。発売日も3月23日に決定しました！ PSオリジナルの要素もいくつかあるみたいなので、ぜひみんな買ってくださいね。

このPS版『KOF'99』はコンシューマ・インフォメーションの130ページにも記事が掲載されているので、そちらもぜひ見てください。

なお、ドリームキャストユーザーの方は『KOF'99 EVOLUTION』が出るので、期待して待っていよう。

こんなゲームあったらいいな

KOFなどで実況中継がある…というのはどうでしょう。例えば、ラウンド開始から「おーっと今、熱い闘いがはじまりました！ 先手必勝ムチ子、草薙さん早くもピンチ！ あっ、ストライカー真吾君が現れました！ …おーっと、まったく役に立ってません！」とかね。ソッコーで『実況中継OFF』にされるでしょう。

●PN/こねこね庵（岐阜県）

編：プロレス好きの私的にはあればかなり嬉しいシステムです。ぜひやって欲しい…。

登場キャラが、テリー、ジエフ、柴舟、タクマ、ルガール、ハイデルン、ギース、そして舞のおばあさん。題して『餓狼伝説エピソードI』。2001年、テリーの元に何者からか過去へ戻ることのできる機械が送られてきた。それを使ってテリーは自分の父がまだ生きている1980年へタイムスリップする…。隠しキャラには若き頃の鎮元斎が…なんてどうですか？

●PN/ギースの息子（大阪府）

編：オヤジキャラの若い頃って見てみたいです。青年ギースとかも…見てみたいなぁ。

●価格はすべて税別になっています。尚、この発売予定リストは各メーカーからの情報を元に編集部で作成したものです。
※上記の内容は予告なく変更されることがあります。

お手数ですが
50円切手を
おはりください

郵便はがき

112-0005

東京都文京区水道 2-13-12
SKビル202

(株) 芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
3月号プレゼント係 行

希望プレゼント番号	

フリガナ 氏名	年齢 歳 性別 男・女
住所 〒□□□-□□□□ 都道府県 市区郡	
電話番号	職業 小学生 中学生 高校生 専門生 大学生 社会人 その他 ( )

ネオジオフリーク3月号プレゼントはがき

●以下のアンケートにお答えくださった方の中から、抽選でご希望の賞品をプレゼントいたします。詳細はP142をご覧ください。

❶今号で面白かった記事を3つあげてください

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)
(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)
(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

❷今号でつまらなかった記事を3つあげてください

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)
(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)
(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

❸お手持ちのハードに○をつけてください

①NEO・GEO　②NEO・GEOCD　③NEO・GEOCDZ　④ネオジオポケット
⑤ドリームキャスト　⑥プレイステーション　⑦スーパーファミコン
⑧ワンダースワン　⑨ゲームボーイ　⑩その他（　　　　　　　）

❹毎号付録についているポスターは必要ですか？

①必要　②不要　③どちらでもいい

❺ネオジオ以外のゲーム情報は必要ですか？

①必要　②不要　③どちらでもいい

❻ゲームセンターにはよくいきますか？

①よくいく（ア．月に3回以上　イ．月1〜2回）
②時々（ア．2月に1回程度　イ．3月に1回程度　ウ．半年に1回程度）
③ほとんどいかない（年1回未満）
④いかない

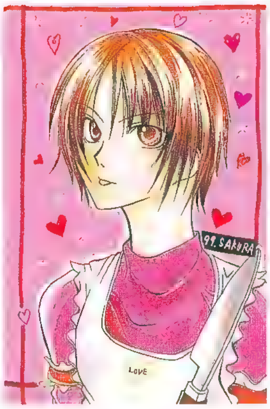
パオパオカフェ2号店へようこそ!

Welcome to Pao Pao Cafe Second!

読者通信欄

パレットキャンパス

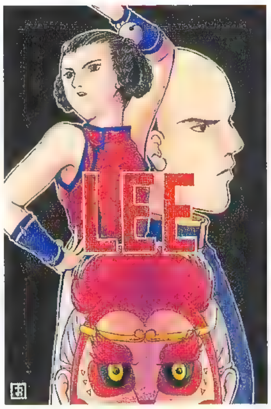
ミレニアム騒ぎもひと段落ついて、2000年という年にも慣れてきたこの頃、みなさまいかがお過ごしでしょうか? まだまだ寒い日が続くけど、元気に頑張りましょう! MOでの投稿も大歓迎受付中!



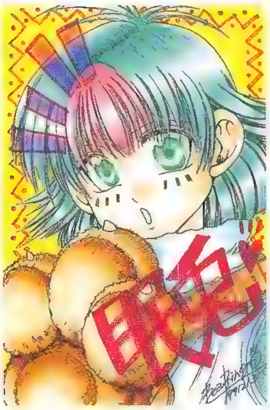
●PN／佐倉いづな（山口県）
ピンクづくめで、可憐度アップの貴人クン♡ バレンタインデーには誰にお手製チョコを贈るのでしょうか? もらう標的は幸せ者（?）。



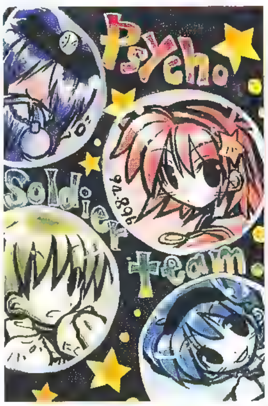
●PN／一条麻央（大阪府）
このピストルに撃ち抜かれたいと思う夢見る乙女は、全国にどれだけいることやら!? ホントに庵って、罪な男だね～♡



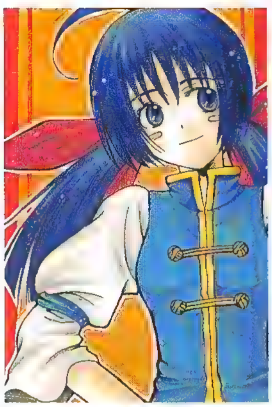
●PN／大山高嶺（京都府）
チーム名「トリプル・リー」! ちなみにストライカーはなし（笑）。なつかしのパイロンを加えた『李』つながりイラスト、ありがとう♡



●PN／べありんぐ（山口県）
無邪気な笑顔でクルクルクルリン♡ おもちゃのような猫手武器を振りまわし、離天京を大冒険! 眠兎、強く生きるんだぞ!

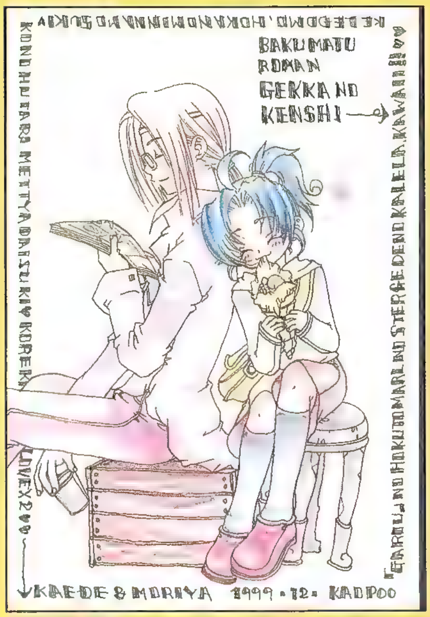


●PN／九紫はくる（東京都）
夜空に浮かぶサイコソルジャーチーム。ネオンのような不思議な色合いがとてもキレイです♡ アテナをはじめ、相変わらず根強い人気です。



●PN／森月都（神奈川県）
みんなの妹、ほたるちゃん♡ おなじみの真っ赤なリボンもステキですが、機会があったらぜひコレクションの方も見てみたい♡

ベストカップル♥賞

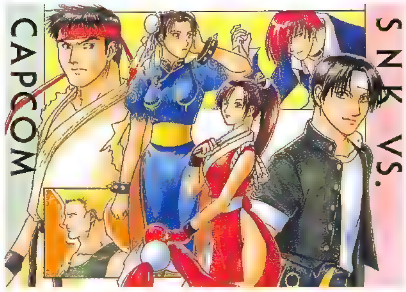


●PN／かおぷー（大阪府）
最近異色カップルの目立つ「カップル賞」。今回もまたまたやってしまいました。楓のラブラブな表情がかわいすぎ!!

〈カップル作品大募集!!〉

お似合いだと思うキャラクター2人を、キミのセンスでステキに描いてね。素晴らしい作品には、『ベストカップル賞』として、賞品を進呈しちゃうぞ!

▶読者通信欄　パオパオカフェ2号店へようこそ！



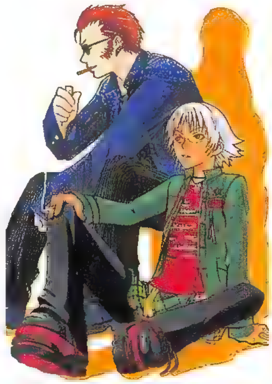
●PN／かたぎり満夕（東京都）
豪華な顔ぶれ勢ぞろいの話題作『頂上決戦最強ファイターズ』。先月号で紹介した隠しキャラはもう出現させることはできたでしょうか？



●PN／東雲イサナ（愛知県）
顔が隠れているにもかかわらず、これだけ強い個性を感じさせるキャラというのも珍しい…。その秘密は、闘う時の彼の動きにあるのかな？



●PN／澄（大阪府）
ここに描かれている方々って、なにげに全員新キャラだったりして…。でもそれぞれが印象深くて、あっという間になじんでしまいましたね。



●PN／カトリマット（宮城県）
去年大流行したこのカップル♡　今年も変わらない人気を維持していきそうな雰囲気です。でもホント、この2人絵になるなぁ…。



●PN／Yan（台湾）
大人っぽい表情にドキッとさせられてしまう彼女の放つ色気は海をも越えてしまっているようですね。遠いところからの投稿、ありがとです！



●PN／榊恭司（富山県）
カッコよすぎ！　この1枚で、KOFのシリアスな部分がよく伝わってきます。キャラの顔が見えなくても誰だか分かるところが、またイカス！



●PN／miniature garden（神奈川県）
今年の干支・辰に乗って、豪快に登場のあかりちゃん♡　ドラゴンでさえ、あかりの手にかかれば乗り物同然になっちゃうのね。



●PN／葉月忍（神奈川県）
ロドリゲスって、外見はともかく心はとっても美しい男なのね。そんな彼を指さして笑っちゃイカンぞ、ユリっぺ！



●PN／刀禰悠（山口県）
天使と悪魔…。相反する2つの面を持ち、そのため悩み悶える命。それにしても、悩める美女というのは美しいものですね。



●PN／社長・お嬢・六堆邸（奈良県）
一見、共通点のなさそうな竜誠とドンファン。実はこの2人、声優さんつながりなのです！　でもこうして並ぶと、よく似てるかも…。

●塚本博子さん（香川県）
切れ長の目からものすごい色気が感じられます♡
一見無表情に見えますが、いろんな運命を背負った庵にしかできない表情をしてますね…。



キャンパス賞

天晴EXCELLENT

今月もたくさんの力作どうもありがとう♥
ここで1つだけお願い。写真に極力日付を入れないようにして欲しいナリ！　どんなにカッコイイ写真でも、日付がかぶったりしてると掲載できない場合があるので注意なのだ♥



ナコルル

●PN／SHELL.S.S.（大阪府）
闘いのない日はこうして大自然の中で木々や風、そして小鳥たちの声を聞く…。ナコルルが1番幸せを感じる瞬間…♡　とりあえずゆっくりお休みくだされ！



チャムチャム

★PN／あきやままい（埼玉県）
まぶしく光り輝く世界の中で、いつもは元気なチャムチャムも、ちょっとおすまし♡　自分の部屋一面にアルミホイルを敷きつめてしまうという大胆な発想に乾杯！　スマートな生足にも乾杯！　ということで天晴賞進呈!!



K′&草薙京

●PN／京＝親正&K′＝壱景（東京都）
草薙師匠が主人公のなんたるかをみっちり指導しております（というよりシメてる？）。…でもなぜかカラオケボックス。

庵子センパイ



●PN／LOVE.（大阪府）
ついにやってきました庵子センパイ！　生足＆ルーズがいい感じ　今度はぜひとも気弱な弟草薙君とのツーショット・ラブラブ写真（？）を送ってくだされ！

色（羅刹）



●PN／YOSHIKO（石川県）
思わず視線が足元に集中（笑）。髪の色からメイクまで、ばっちりキマってますな！　暗闇の中で浮かびあがってるような感じで妖しげな雰囲気♡

双葉ほたる



●PN／秋桜（兵庫県）
女の子座り＋上目づかい…ほたる限定一撃必殺技っスね！　服とリボンの生地が、同じキラキラした素材なので目立つかも♡　次はイトカツも連れてきてねん♡

キム・カッファン



●PN／流霧（福岡県）
さわやかな笑顔が恐ろしいくらいにまぶしいキムさん。朝早くから公園でトレーニングですかい？　でも少し髪の毛茶色いですよ！　教育的指導入りまーす（笑）！

投稿の掟

プレイヤーキャラ、非プレイヤーキャラ問わず、ネオジオキャラのロケーションやシチュエーションに凝ったコスプレ写真を大募集！　イロモノ、ウケ狙い、ゲームシーン再現の連続写真大歓迎です！　ただし他人の写真を勝手に送るのは厳禁！　写っている人のPN、住所、コスプレしているキャラ名と作品名を必ず書いてください。写真の裏に書いてあるとベストかも。凝っているポイントが書いてあるといいカンジ！　また、投稿していただいた作品を他の別冊ムックなどで使う場合もありますのでご了承ください。たくさんのご応募、待ってま～す！

＜宛先＞〒112-0005　東京都文京区水道2-13-12　SKビル202　（株）芸文社　分室　ネオジオフリーク編集部「天晴EXCELLENT」係

ネオジオ特選
同人誌コーナー

＜初心者向け 同人誌の申込方講座＞

①［定額小為替と切手を買う］…郵便局で値段分の定額小為替と送料分の切手を買います。為替には期限があるので申しこみの直前に買いましょう。為替には何も記入しません（同人誌コーナーでいうところの無記名小為替はこの状態のことをさす）。また、為替は郵送の場合、盗難される確率が高いので、外から透けて見えないように手紙で包んで封筒に入れるのがベスト。同じ理由で封筒の表側に『為替在中』と書かないようにしましょう。

②［手紙を書く］…欲しい本のタイトルと冊数、同封した為替の合計金額＋切手を明記した申込書を書きます。例：「『ＮＦマニュアル』500円×１冊を申しこみます。合計500円と240円の切手を同封しました」

しかし、これだけではちょっと寂しいので、失礼にならない程度の簡単な手紙をそえるのもいいかもしれません。

③［宛名カードを用意する］…宛名カードとは自分の住所、氏名を書いたカード状のもののこと。大きさはだいたいタテ５㎝×ヨコ７㎝のものが一般的で、シール状もしくは裏に両面テープが貼ってあるものを宛名シールと呼びます。文房具屋、事務用品店などで売っているタックシールを使うのが簡単で便利です。

④［返信用封筒を同封する］…返信用封筒とは、封筒に自分の住所、氏名を書いて80円切手を貼ったものです。同人誌の場合、本が在庫切れになってしまうこともよくあるので、その時に送った為替を返送するのに必要となります。これはコーナーに記載されている送料とはまったく別物で、不使用だった場合、本と一緒に返送されます。

あとは①～④を封筒に入れて発行者に申し込みましょう。最後に封筒の裏にリターンアドレス（自分の住所、氏名）を書くのを忘れないように（結構忘れる人が多かったりする）。本は約１ヵ月ぐらいで手もとに届きます。

屈折K´２

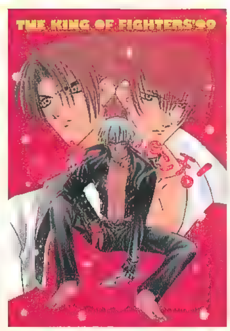




●相変わらず爆走している真吾や地黒（？）を気にするクリザリッドがかわいいＫＯＦギャグ本。／Ｂ５／オフ／36Ｐ／500円無記名小為替＋240円切手＋宛名シール／〒461-0004　愛知県名古屋市東区葵1-17-17　佐伯香子（発行：ポリブクロ団…。）

ラッキーパンチ！





●京・庵・Ｋ´・マキシマ中心ＫＯＦギャグ本。京＆庵のお子ちゃまネタもアリ。そこはかとなくお母さんしてる庵が笑えます。／Ｂ５／オフ／36Ｐ／500円無記名小為替＋240円切手＋宛名シール／〒699-5525　島根県鹿足郡六日市町抜月1115　三宅マユミ（発行：ラッキーパンチ！）

いつでもレトリーバー





●庵＆京のギャグ＆シリアスＫＯＦ本。漫画ばっかりで庵・京が好きな人にオススメ！／Ｂ５／オフ／52Ｐ／600円無記名小為替＋240円切手＋80円切手付返信用封筒／〒305-0051　茨城県つくば市二の宮4-6-3ＬＭ　藤崎方ＮＦ係（発行：Ｄｏｇｇｉｅ－Ｂａｇ）

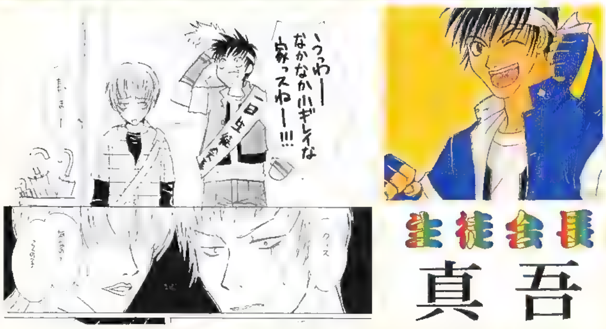
１／３の純情な感情





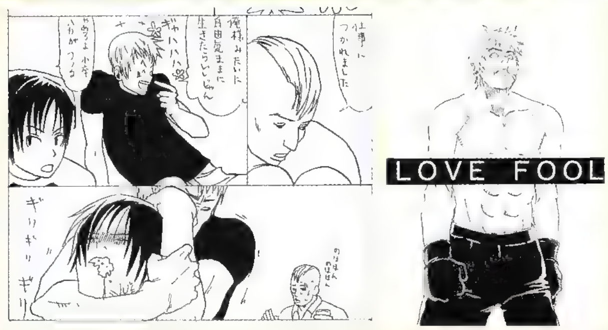
●６人の楓が登場する、楓ファンによる楓ファンのための月華・楓本。ギャグ寄りですが、手に取る際は注意して下さい♡／Ｂ５／オフ／34Ｐ／400円無記名小為替＋240円切手＋宛名シール／〒061-1121　北海道北広島市中央区２丁目8-25ベルテ北広島507　立谷恭子（発行：空の王様）

生徒会長真吾



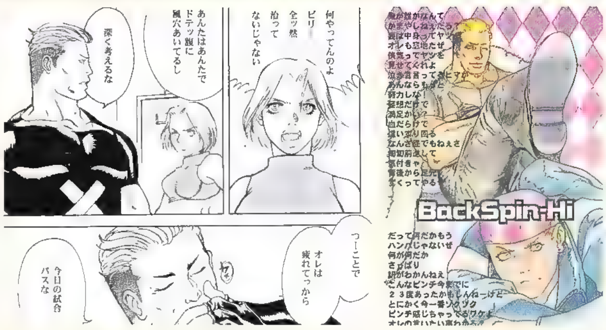
●真吾が好きでたまらず勢いだけで作ったＫＯＦ（真吾）ギャグ本。少し京×庵気味ですが、ヤオイではありません！／Ｂ５／オフ／36Ｐ／ 500円無記名小為替＋ 200円切手＋宛名シール／〒410-0302　静岡県沼津市東椎路851-1　鈴木まりお（発行：真吾謹製）

LOVE FOOL



●貴人ネタ多めの武力ギャグ本。凱や竜誠など、それぞれのキャラが皆独自の世界（？）をくり広げております。／Ｂ５／コピー／16Ｐ／ 100円無記名小為替＋ 160円切手／〒709-1212　岡山県児島郡灘崎町奥迫川1130-1　橘奈緒（発行：ＤＹＮＡＭＡＩＴＥ　ＳＴＲＡＷＢＥＲＲＹ）

Back Spin-Hi



●山崎・秘書・ビリー中心の鳥肌＆コスプレギャグＫＯＦ本。サービス付き♡　で笑いたい方へ♡／Ｂ５／オフ／36Ｐ／ 600円無記名小為替＋ 180円切手／〒302-0034　茨城県取手市戸頭2-20-7　石川雅未（発行：ＧＵＮ－ＳＨＯＰ）

美人天国



●ＫＯＦ’99、怒チームのギャグ本。しっかり者なイメージのクラークも、ちょっと壊れちゃったりしてます。／Ｂ５／オフ／24Ｐ／ 300円無記名小為替＋ 160円切手＋宛名シール／〒192-0911　東京都八王子市打越町347-3-201　原田薫（発行：草履箱）

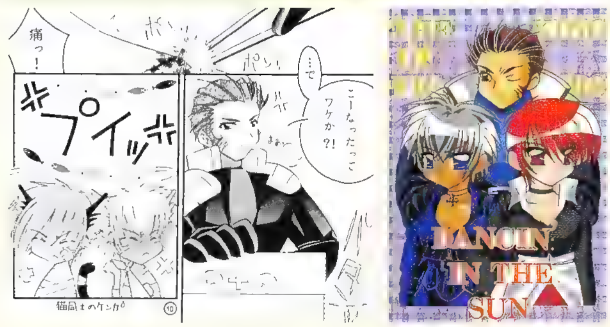
お気楽 極楽 太平楽



●牙神ネタ多めのサムライギャグ本。今はもう懐かしの（泣）天草やら破沙羅＆篝火やらも出ております♡／Ｂ５／オフ／20Ｐ／ 200円無記名小為替＋ 160円切手＋宛名シール／〒135-0043　東京都江東区東塩浜郵便局留　アトリエＥ＆Ｅ（発行：アトリエＥ＆Ｅ）

※「お気楽 極楽 太平楽」につきましては、先月号で紹介した際、本の内容について誤解を招く表現がありました為、これを訂正し、今月号で改めて掲載させていただきます。ご了承ください。（NF編集部）

DACIN' IN THE SUN



●Ｋ´と庵が多めのヘンなＫＯＦギャグ本。京も、３人いる分出番多いです。何かと世話をやいているマキシマが楽しい♡／Ｂ５／オフ／20Ｐ／ 300円無記名小為替＋ 160円切手＋宛名シール／〒399-8601　長野県北安曇郡池田町3285-6　永田真紀（発行：剣の舞）

ストーリーアルバム

画面写真にオリジナルのNFストーリーをつけてみよう！ みんなの迷言をつきまくれ!!

コケるな北斗丸！



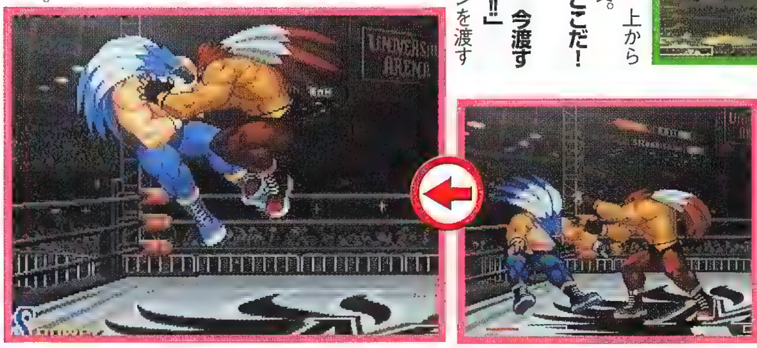
1月号の24ページ、上から3番目の1番左の写真。

マルコ「おーい！ ここだ！ 早くバトンを渡せ」
北斗丸「分かったよ。今渡すから待って…ウワァー!!」

といいつつ、バトンを渡す前に北斗丸がコケてしまっているように見えます。

●PN／蒲腐人形（佐賀県）

編：マルコの体勢はほんとにバトンを待っているようにしか見えませんね。それにしても北斗丸のコケっぷり、ものすごくないですか…？ すごい大ケガしていそうな気がします。心配。（鈴木）



グリフォンマスクは謎の催眠術師!?

1月号の29ページ、1番上の写真にて。

グリフォンマスク（赤）「は〜い、あなたはだんだん眠くなり、そして宙を漂うことでしょう」
グリフォンマスク（青）「うおっ？ か、体が…!! …Ｚｚｚｚｚ…」

★矢代智さん（新潟県）

編：宙にふわりと浮いてますね！ どうやっているのか？ そして赤のグリフォンマスクも一緒に浮いてるのもなぜなんでしょう。…不思議な光景ですね。（鈴木）

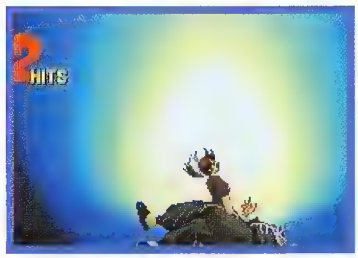
はかなき極道の世界

1月号の27ページ中央の1番大きな写真。

ほたる「次郎！ しっかりしなはれ！ 傷は浅いで！」
牙刀「う…、姐さん…。ワシはもうダメや…。ど、どうか仇を取って…く…んなはれ…（ガクッ）」
ほたる「次郎〜!!」

極道の世界が見えたような気がします。ちなみに牙刀の次郎という名は仮につけてみたものです…。

●PN／ERI LUV♡（愛知県）



編：かなりシリアスなシーンですね。ほたる姐さんの絶叫が痛々しい…。しかし、なにゆえに牙刀は次郎という名前なんでしょうか？（鈴木）

紙ひこうきどこまでも飛んでけ！

1月号の24ページ、中央の右の写真。

北斗丸「いけーっ！ 紙ひこうき!!」
ほたる「やったー！ 飛んでいるわ!!」

●PN／マリオの隣人（佐賀県）



編：この殺伐とした世の中、子供たちが元気一杯に遊んでくれたら、それだけで心がなごむというものです。うん、可愛らしくてマル。（鈴木）

愛のてほどきR

…さんのユーモアセンスを100%発揮できるのがこのコーナー。今回はちょっとドキドキものです！

先日、某ホテルにいった友人がとてつもない接待を受けたらしいのです。その時の証拠品をもらったのでお送りします。なんと舞のテーブル！

これ以上のことは全国誌では書けませんが、なんとかしゃぶしゃぶとか、なんとか盛りのようなことを考えるのは私だけでしょうか？

★PN／Y．S．NAVY（埼玉県）

お席は
舞の
テーブルでございます
新高[redacted]リンスホテル

編：はい、そんなこと考えてちゃダメです（笑）！

と、それはいいとして、これはもしかして結婚式の披露宴の席の案内カード？ でももし接待してくれるのが舞ちゃんだったらみんな大喜びするだろうね。

そして影でアンディがハラハラするという感じかな？（鈴木）

と、今回のこのコーナーはちょっぴりアダルトな感じになってしまいました。よい子のみなさん、ごめんなさい♡

そして引き続き面白い作品を募集します。どしどし送ってくださいね。

ねおちゅぴ通信

NO.20

新生ねおちゅぴがスタートしてから約1カ月。今回のねおちゅぴ通信は新パーソナリティの2人が初登場するぞ！　さてさて、どんな感じかな？

放送日時
ラジオ大阪　日曜　23：30〜24：00
文化放送　日曜　22：30〜23：00
東海ラジオ　日曜　23：00〜23：30



右から順ちゃん、みどりちゃん、ゆみちゃん。すでに仲よしさ！

新生ねおちゅぴ順調にスタート!!

みなさんご存知の通り、2000年とともに新しいパーソナリティを迎え、新生ねおちゅぴは順調にスタートしたよ！

おなじみ、かかずゆみちゃんは新パーソナリティの竹内順子ちゃん、市毛みどりちゃんを引っ張る感じでなんだかとても頼もしいぞ！

そしてボケるところも見逃さないツッコミ入れるところも見逃さない、スキなしトークが炸裂の順ちゃん。みどりちゃんは天然トーク、いや、不思議なつぶやきが笑いを誘ってます。彼女の話のオチは誰も予想できません（笑）。

新しいねおちゅぴはこの個性豊かな3人の、素晴らしいコンビネーションによってますますパワーアップしたのだ！　とはいえ、順ちゃんとみどりちゃんのことをまだよく知らない人も多いはず。みどりちゃんはその不思議なキャラクターゆえか、「どんな人なんですか？」という問い合わせが番組に殺到！

そこで、今回のねおちゅぴ通信では3人からメッセージをもらいました！　そしてそれぞれの活躍ぶりをプロフィールでチェックしてね。

おじゃまします、焼き鳥ください！

ある夜、ガード下に焼き鳥屋が軒を連ねる都内某所にて収録がおこなわれた。どこのお店もとてもにぎやかな雰囲気。そして焼き鳥のとてもいい匂いが…！

そんな場所で、一体どんな収録をおこなったかというと、それはなんと「パーソナリティ対抗焼き鳥獲得競争」！

3人がそれぞれ1人でお店をたずね、お客さんにおねだりして、焼き鳥をもらってこれるかというゲリラ的コーナーなのだ。ちょうどおなかの空いた頃に収録がスタートし、3人は緊張しつつもやる気たっぷり！

まず、トップバッターは順ちゃん。どうなるかなぁ、とスタッフ一同見守る中、スススッとお店に入り、一瞬のうちにお客さんの輪の中に溶けこんでいたのだ！　乾杯までいっしょにしてたしね。

そんな早業で焼き鳥獲得に成功した順ちゃんの次はゆみちゃんの番。

2軒目のお店に恐る恐る入ったゆみちゃん。「こんばんはぁ…」「…（無反応）」

「誰も気づいてくれない！」



「いただきます！」おいしそうなつくねをパクリ。

と一旦はお店から出てきちゃったゆみちゃんだったが、そのすぐあとに奥の方にいたお客さんたちから「こっちにおいでよ」という声が！

そうなれば、かわいいゆみちゃんのことだもの、お客さんたちとすぐに仲よしになって、たくさんお話を聞くことができたのだ。そしてもちろん焼き鳥もゲット！

いつの間にかそこには順ちゃんとみどりちゃんもそろっていて、ちゃっかり3人でごちそうになっていたけどね。

最後はみどりちゃんの番。緊張しているかと思いきや順番がきてもニコニコ。うーん、心理が読めない！　みどりちゃんはお店に入ると、なんなく焼き鳥を頂いていたよ。みどりちゃんのぽわーんとした幸せな雰囲気に、お客さんもついつい焼き鳥をあげたくなったんだろうな、きっと。

ということで、結果は3人とも大成功だったのだ。最終的にはいろんなお店で乾杯に紛れこみ、お客さんたちとすごく盛りあがっていたよ。

なんともおいしそうにビールをごくごく飲みながら焼き鳥をパクパクほおばる3人を、離れたところから見守る番組のスタッフたち。「…。いいなぁ」唾をごくりと飲みこんで空腹に耐えていた様子。ご苦労様でした！

こうして、この収録でたくさんの人たちとお話することができた3人だけど、それと同時に3人のチームワークもグッとよくなったみたい。

この調子で今後もますます楽しくいってもらいましょう!!



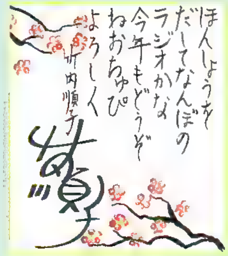
余裕で紛れこむ順ちゃん。怖いもんなしだね



おじさまがたともすんなり仲よしに。焼き鳥ゴチです！

●ちゅぴらーのみんなへ

3人からちゅぴらーさんへ色紙をプレゼント。ハガキに住所、氏名、欲しい色紙のパーソナリティ名を書いてNF編集部「ねおちゅぴ通信プレゼント係」まで送ってね。締めきりは3月9日です。当選発表は発送をもってかえさせていただきます。3人へのメッセージもよろしくね！



竹内順子

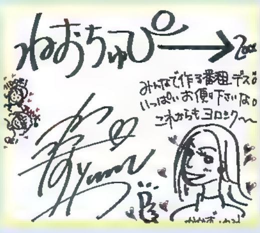
●誕生日：4月5日
●血液型：B型
●出演作品：『HUNTER×HUNTER』ゴン役、SNK『餓狼 MARK OF THE WOLVES』北斗丸役、TVアニメ『るろうに剣心』藤原鎌足役『超発明BOYカニパン』カニパン役『将太の寿司』将太役

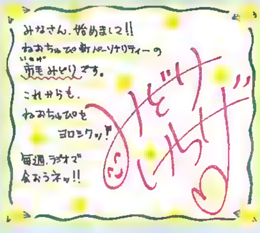
かかずゆみ

●誕生日：6月18日
●血液型：O型
●出演作品：SNK『剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃　サムライスピリッツ新章』命役、TVアニメ『仙界伝・封神演義』妲己役『超発明BOYカニパン』アンジェリカ役、ドラマCD『夕陽と月〜プロローグ〜』谷間菊理役

市毛みどり

●誕生日：9月2日
●血液型：O型
●出演作品：CF花王ビオレ「毛穴すっきりパック」、NTTドコモ中国「iモード」、ミュージカル『美少女戦士セーラームーン』『こちら葛飾区亀有公園前派出所』、ドラマCX『白線流し』





●ねおちゅぴへのお便りの宛先は、〒552-8501　ラジオ大阪「ねおちゅぴ」NF係まで。誌上ねおちゅぴへのお便りも募集！　宛先は、〒112-0005　東京都文京区水道2-13-12　SKビル202　(株)芸文社分室　ネオジオフリーク編集部「ねおちゅぴ通信」係まで。締切は2月末日、掲載は5月号にておこないます。お便り待ってます。

HP「ねおちゅぴ　on the web!」も要チェック。
●SNK　http://www.neogeo.co.jp
●ねおちゅぴ　on the web!
http://www.neogeo.co.jp/samurai/neochupi2/0.html

餓狼ポエム

餓狼開発者が贈る素敵なポエム第4弾…？

餓狼スタッフが餓狼ファンに贈る「餓狼ZONE」。しかし、今月は担当のそえ三さんが倒れたとのこと。大丈夫かな…励ましのメッセージはNF編集部まで☆今回は代打のゆき三さんがポエムを書いてくれたぞ。



『餓狼ポエム』

兄貴の顔は うろ覚え
イトカツはつけば 皆兄弟

探さにゃならん 肉親が
も一人いたよな気もするけれど
瞳に映るは 兄貴だけ
兄貴探しを邪魔する奴は
いつでも馬乗り 天誅乱姫

ほたる　ゆき三』

●一言コメント

そえ三お兄様が病に伏せられました故に、不肖、私「ゆき三」が筆をとらせていただきましたがいかがでしたでしょうか？

ほたるの愛らしい（敵キャラだったら憎々しい）アクションはデザイナーの血や汗や涙やらにまみれた苦闘の末に誕生した、文字通り「結晶」なのです。そんな彼女の魅力のひとかけらでも表現できたのであれば幸いです。

どうぞ皆様、今後とも「みんなの妹ほたるちゃん」を、生暖かく見守ってくださいね。

月華ZONE

四神の1人、玄武についてあかりさんが語ります

あかりと十三の漫才コンビが読者に贈る、「あかりさんの知恵袋」。月華のキーワードの紹介第3回目は地獄門を守護する四神の1人「玄武」について。



■第五回「玄武紹介編」

あかり：じゃぁ、予告通り四神の紹介するで！　まずは「玄武」！

十三　：玄武いうたら、亀ジイさん、「玄武の翁」やな。

あかり：お、覚えとったんか！　カンシンカンシン！　亀ジイちゃんは楓ちゃんや嘉神のおっちゃんのお師匠なんや。

十三　：そんじゃぁ玄武が四神の筆頭なんか？　お嬢？

あかり：ちゃうちゃう！「亀の甲より年の功」ってヤツや！

十三　：つまり、一二九歳はダテやない、と。

あかり：守護神としての「玄武」は、龍の頭に亀の甲羅！水を象徴する存在なんや。

十三　：なんや、ケッタイなカッコしとるのう…。

あかり：あと、「礼」って言葉であらわされるな。要約すると「秩序」「掟」みたいな意味や。

十三　：要約された方が訳わからんのやけど…。

あかり：まぁ、自分には縁のない単語やからな！

十三　：きっついのう…。

あかり：てなわけで、次は「白虎」やで〜！

十三　：白虎いうたら「ちゅん・ぱいふー」やな！

あかり：…。







KOF

大好評のKOF用語辞典 今回は【え】編に突入だ！

「いまさら知らないことなんてないよ！」
そんなふうに思っているKOFファンのあなたでも
必ず満足いくのがこの開発特製用語辞典。
さあ、今月もとことんいってみましょ!!

KOF'99用語辞典【う】

●**ウッドドゥ**：ウィップが使用するムチの名前。〈参照〉ウィップ

●**ウナギ**：アサリとならぶジョン・フーンの好きな食べ物。「うな重」で食べるのがお気に入りらしい。〈参照〉ジョン・フーン

●**馬乗りバルカンパンチ**：ラルフの超必殺技。相手にタックルしてマウントポジションに持ちこみ、ナックル攻撃を浴びせる。〈参照〉ラルフ

●**梅干し**：ユリ・サカザキの好きな食べ物。ちなみに自家製。〈参照〉ユリ・サカザキ

KOF'99用語辞典【え】

●**エキストラモード**：『KOF'97／'98』で採用されていたモードの一つ。アドヴァンストモードとは対となっている。アドヴァンストモードのパワーゲージが攻撃、もしくは防御によってたまっていくのに対し、エキストラモードではA、B、Cボタンの同時押しで自発的にゲージをためることが可能となっている。ゲージがMAX超必殺技を使用する場合は、体力ゲージが点滅している状態でなければ使用できない。〈参照〉アドヴァンストモード、パワーゲージ

●**衛気守炮**（えきすほう）：女性格闘家チームの李香緋の必殺技、万泊後宴の追加入力必殺技。万泊後宴のあとに入力すると、相手に靠（簡単にいうと体当たり）を決めることができる。「えいきしゅほう」という読みは間違い。〈参照〉女性格闘家チーム、万泊後宴、李香緋

今回の用語辞典はいかがでしたか？

次回のKOF'99用語辞典は、引き続き【え】編をお届けします！

お楽しみにね。

開発スタッフQ&Aコーナー

Q：気になることといえば『KOF2000』でしょう。ギース、山崎、ビリー、如月影二、こんな新チームはどうですか？　この4人の復活を願う！

●PN／だいじゃ（埼玉県）

A：KOFのコンセプトを考えれば、アリでしょう、それも。いつかまた、彼らに会える日もくると思いますよ。

●開発スタッフへの質問はNF『KOF ZONE係』まで。

たくさんのお便り、お待ちしてます！

サムスピ

忘れることのできない、あのキャラクターたちのその後のストーリーを紹介

今回からはサムスピファンが気になっていた「蒼紅の刃」以前に登場したキャラクターのその後のストーリーを紹介していくぞ。そして今月は開発より素敵なプレゼントが！

剣客風説草紙

霸王丸との果たし合いの最中、幻十郎は子供に背中を刺される。

「お前がお父をっ…」

子供が声を震わせて言う。

背中の古傷が開き、自分の身体を血で紅く染めた幻十郎の脳裏には、母の顔が浮かんでいた。

幻十郎は子供を睨み付け、張り倒す。しかしそれ以上何もしようとはしなかった。

夕映えの紅のなか、幻十郎は霸王丸の肩を借り石段を降りていた。

「よぅ…生きてるか？」

「ふん…」

霸王丸の問い掛けに幻十郎が答える。

そして沈黙……。

「酒が…飲みたい」呟く幻十郎。

それを聞いて霸王丸が答える。

「…今夜は…飲むか」

霸王丸の眼は潤んでいるようだった。

「阿呆ゥが…」

幻十郎は静かに目を閉じ、微笑んだように見えた。

次の瞬間、霸王丸を突き飛ばすと腰の梅鶯毒を抜いて眉間に突き付けた。

「殺し合う相手に情け…甘いぞ、霸王丸!!」

蒼白になり、血を吐くような声で幻十郎は言う。

「お前のそんなところが…昔から…。」

刃が霸王丸の額に小さな紅い玉を作る。

しかし、それ以上刀は進まなかった。

「幻十郎…おめぇ……」

霸王丸を睨み付けたまま、幻十郎は二度と動かなかった。

（終わり）



●サムスピ開発スタッフから読者のみんなに素敵なプレゼントを提供してもらったぞ！　なんとPS版『剣客異聞録 蒼紅の刃 サムライスピリッツ新章』プロモーションソフトを5名様にプレゼント。宛先は〒112-0005 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202 株式会社芸文社分室 ネオジオフリーク編集部「サムスピZONEプレゼント係」まで。応募の締め切りは3月9日。また、当選発表は発送をもってかえさせていただきます。

ネオポケ インフォメーション

ネオポケユーザー必見ゲーム情報コーナー

今月も新作情報が大豊作！　期待の大物ソフト『伝説のオウガバトル外伝』や『ビックリマン2000』、『神機世界エヴォリューション』に加え、『月華の剣士』、『メタスラ２』など多数ソフトの情報も入手！　それではじっくりとごらんくださいませ。

※画面写真はすべて開発中のものです。

ネオジオポケットカラー

神機世界エヴォリューション ～はてしないダンジョン～

DCで大人気のRPGがネオポケで遊べる!!

DC版で大人気のRPGシリーズがネオポケに移植！　今回はこのゲームのストーリーや主要キャラ、独特のシステムを簡単に紹介するぞ。





SNK ― 2月10日予定 ― 3,800円 ― RPG

※通信ケーブル対応

世界観

先史の超古代文明が滅んで何万年も過ぎた後の世界、後発の人種の文明が、潜水艦や航空機などを造ることができるまでに進化した西方歴930年代も終わり頃。先史文明の遺跡から発掘された道具―サイフレーム―を持つ者は「冒険家」、あるいは「サイフレーム使い」と呼ばれ、先史文明の調査機関「ソシエテ」の依頼を受けながら遺跡の発掘を生業としていた。

ストーリー

代々著名な冒険家を輩出し、名門を誇っていたランチャー家。しかし、かつての名声は消え、今は没落していく一方だった。主人公のマグはそんなランチャー家の一人息子で、両親のような一流の冒険家になることを夢見ていた。

両親が冒険に出たまま行方不明となってしばらくたったある日、一人の少女が父からの手紙を持ってマグのもとを訪れた。手紙には「この子リニアを守ってやってくれ。頼んだぞ、マグ。」とだけ書かれていた。

こうして執事グレの見守る中、マグとリニアは遺跡を探索する毎日を送っていたのだが、第8帝国軍が現れたその日から、マグの本当の冒険がはじまった。

登場人物


マグ・ランチャー
4月22日生まれ
16歳

主人公。両親が著名な冒険家だったため、その影響で自分も冒険家を志す。性格は短気で挑発に乗りやすいが、何事にも決してくじけず諦めない。状況に応じ、手が飛び出すサイフレームを使う。


リニア・キャノン
2月3日生まれ
？歳

ヒロイン。ほとんどしゃべらずに素性も分からないが、唯一心を開いている人間がマグなため、彼とともに冒険へと出かける。性格はおとなしく、消極的で生真面目。回復を得意とする。


チェイン・ガン
10月25日生まれ
15歳

ランチャー家のライバル、ガン家の一人娘。代々ランチャー家とは犬猿の仲だが、彼女はマグに淡い恋心を抱いている。気性は荒く負けず嫌いな性格。剣型のサイフレームを使う。実力はマグと互角。


グレ・ネイト
8月30日生まれ
58歳

ランチャー家の執事。マグのことを「ぼっちゃん」と呼び、常にマグの世話を焼く献身的な紳士。ひ弱そうな見た目だが、実際は冒険、戦闘などの危機管理能力が高いため、マグに頼りにされている。

ワンポイントシステム紹介

おしゃべりシステム

ネオポケ版オリジナルシステム。パーティーにいるメンバーと会話をすることができ、会話の内容は場所や状況によって変化する。



本当に一緒に冒険している気になれる、楽しいシステムだ

アイテムの合成

マグの家の倉庫で行うことができ、貴重なアイテムを作り出したりすることが可能。通信ケーブルを使えば、友達と「通信合成」を行うこともできる。通信合成では普段できない「鑑定品」の合成ができる。これはレベルによる制限がないので、レベルが違う友達とでも安心して行うことができる。



ネオポケ版のみの新アイテムなども作れるらしいぞ

ネオジオポケットカラー

ビックリマン2000 ビバ！ポケットフェスチバァ！

ビックリマン2000™

ネオポケでシール集め！ ビックリマンのゲームが登場

ネオポケに、あの誰もが知っているビックリマンが登場する！　今月はそのゲーム概要を紹介するぞ。目指せ！　全シールゲット!!





セガトイズ｜3月16日予定
3,800円｜バラエティエンターテイメント
※通信ケーブル対応

ゲーム概要紹介

みんな一度は買ったことがあると思う、ビックリマンチョコについてくるおまけのシール。これって集めるのが本当に楽しいんだよね。このおまけだけでなく、アニメなどでも大ヒットしたのは記憶に新しいところ。

そして今度、このビックリマン2000のシール収集を題材にしたゲームがネオポケに登場することになったのだ。今回はそのゲームの内容を画面写真とともに紹介しよう。

ゲームの舞台、ビックリマンワールドでは、ゼウス復活を祝って大フェスティバルが開催されているという設定。プレイヤーは主人公のタケルを操作してこのお祭りに参加することになるのだ。

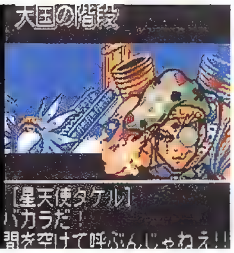
ゲームの目的は、色々な場所にあるビックリマン2000シールを集めること。ゲーム中に起こるさまざまなイベントをクリアしながらシールをゲットしていくのだ。

シールはイベントで入手する他に、スロットマシンで絵柄をそろえることで手に入れたり、マップ上で偶然拾ったりといった方法がある。また、ネオポケの通信機能を使用して、シールを友達と交換したり、ミニゲーム対戦をしてシールの奪い合いができる。

入手できるシールには、実際に発売されている第一弾～第二弾のすべてのシール、および第三弾のシールの一部が使用されている。

なお、このゲームには最終目標となるゲームエンディングが設定されていない。これは、このゲームがシールの収集がメインなので、いつまでもこの作業を楽しめるようにという配慮なのだ。でも、第一弾、第二弾それぞれヘッドのシールを手に入れた時には途中結果達成のエンディングが表示されるようになっている。頑張ってすべてのシールを集めよう！


マップのあちこちに移動して、シールをゲットしていこう！



ビックリマンキャラとの会話シーン。イベントもりだくさん



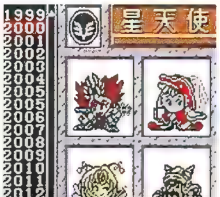
御神籤（おみくじ）仙人のナビでさまざまな場所へワープも可能



第一弾ヘッド、スーパーゼウス。シール集めに終わりはないが、まずはこのシールを手に入れるのを目標に頑張ろう！



見たいシールを選べば、この通り大きく表示されるぞ。かわいいね



大天堂ではこのように今まで集めたシールを鑑賞できる



デジ亀仙人がシール鑑賞の場として建てた大天堂へ訪問


ガンシューティングタイプのミニゲーム。お楽しみ要素が満載だ


ミニゲームの1つ、珍魚すくい。コインをたくさんすくってコインをゲット


これがスロットマシン。コインを3枚までかけられるぞ。燃える！



ネオジオポケットカラー

伝説のオウガバトル外伝 ～ゼノビアの皇子～

伝説のオウガバトルの外伝がネオポケで遊べるっ!!

SFCで発売されて大人気を博した『伝説のオウガバトル』の外伝がネオポケに登場する！ 今回は新着の画像とともにゲーム内容をどど～んと紹介しちゃうぞ!!



※通信ケーブル対応

SNK ― 4月予定

3,800円 ― シミュレーションRPG

ゲーム概要

この『伝説のオウガバトル外伝～ゼノビアの皇子～』は根強い人気を誇る『伝説のオウガバトル』の基本システムを踏襲しつつ、オリジナルシナリオ&オリジナルキャラで構成されている。

主人公は『伝説のオウガバトル』本編ステージ14「マラノの都」に登場する、のちの「聖王」トリスタン。このキャラを使用してさまざまに分岐していくオリジナルストーリーを楽しむことになる。

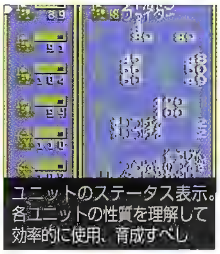
ゲームシステムでも、クラスチェンジの幅を広げる「新クラス」が登場したり、後述する通信対戦の勝利時などに入手できる「隠しクラス」、その他にも攻撃バリエーションを増やす「戦闘アイテム」の追加などネオポケならではのオリジナル要素が多数追加されているぞ。



タロットカードを使った占い。またこれで主人公のタイプを決めるのだろうか？



全体マップ。プレイヤーの行動によって進む道はかなり変わってくる



ユニットのステータス表示。各ユニットの性質を理解して効率的に使用、育成すべし



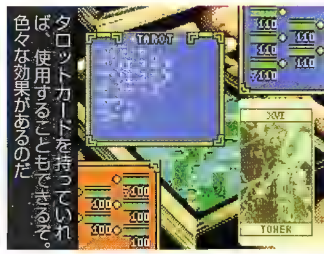
マップ上にて、自軍ユニットに指示を与えよう



街を解放していって、カルマを高めていこう

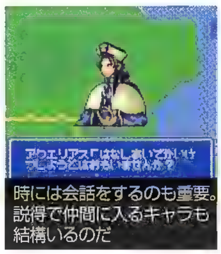


敵ユニットと接触すると戦闘になる。何とかして倒そう



タロットカードを持っていれば、使用することもできるぞ。色々な効果があるのだ

さらにネオポケならではのオリジナル要素の極めつけとして、なんと育成したユニット同士の通信対戦をすることが可能になったのだ!! これにより最強の軍隊を作る楽しみが増え、クリア後もずっと遊び続けることができる。



時には会話をするのも重要。説得で仲間に入るキャラも結構いるのだ



マップクリア！ でも先は長い、次のマップへGO！

なお、対戦の勝利者には、特典としてアイテムやキャラ(時にはレアアイテムが手に入ることも!?)をもらうことができる。これはもう、友達と燃えるっきゃない！



エストラーダ
元ゼノビア騎士団長。トリスタンの乳母バーニャの依頼を受けて、トリスタンに剣術などを教えこんだ。ゼノビアの騎士だった誇りを失わず、厳しさをもって周囲の人に接する彼は、村人からも敬仰されている。



アクエリアス
サツ半島の修道女。話し合いで物事を解決するべきだ、と主張する。ケインに教会の外の世界を見るべきだといわれ、行動をともにすることに。

ケイン
トリスタンの幼なじみで親友。明るく人好きのする性格で頭の回転もいいのだが、剣術は苦手。それゆえ、旅に出るにあたってはトリスタンの従者になることにした。

トリスタン
小さな半島にあるエストア村に育った少年。物心つく頃にはすでに両親を失っており、バーニャと名乗る乳母に育てられた。子供の頃から幼なじみのケインとともにエストラーダのもとで剣術を習う。

ネオジオポケットカラー

幕末浪漫 特別編 月華の剣士 ～月に咲く華、散りゆく花～

ついに月華の剣士がネオポケに出現!!



月華ファンのみなさんお待たせ!! ついに『月華の剣士』がネオポケに登場だ！ 今月はそのゲーム内容についてばっちり紹介するぞ。

SNK / 3月16日予定 / 3,800円 / 格闘アクション

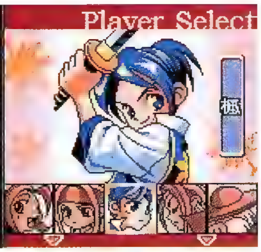
※通信ケーブル対応

ゲーム概要

アーケードで人気を博したSNK剣術格ゲー『月華の剣士』シリーズがネオポケに登場。ストーリーはシリーズ2作目がベースだが、1回クリアするまでは1作目のストーリーになっているので、はじめて月華シリーズを遊ぶという人にも安心。

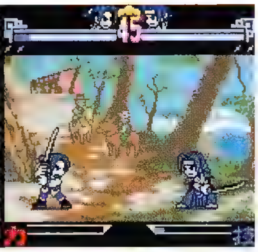
キャラグラフィックや好評だったデモなどもアーケードのイメージのまま収録！ システムも基本的にはアーケードのものと同様。もちろんROM版で好評だった「タイムアタック」や「トレーニング」もあり、さらに「サバイバル」モードも追加されているまさに充実の内容なのだ!!

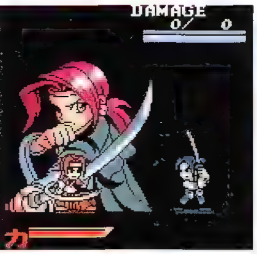
また、おまけ要素として「神崎十三-iｎほうむらん競争」と「骸-iｎ地獄門大脱出」の2つのミニゲームと、CPU戦で得られたポイントで購入できる「巻き物」というものがある。これにはゲーム内で語れなかった各ストーリーやキャラ設定、ネオポケオリジナルの描きおろしグラフィックなどのデータが記されているのだ。これにより、まさにファンにとっては愛蔵版ものの1本になる。ネオポケを持ってて本当によかったと思えるハズ。もちろん買いの1本だ!!



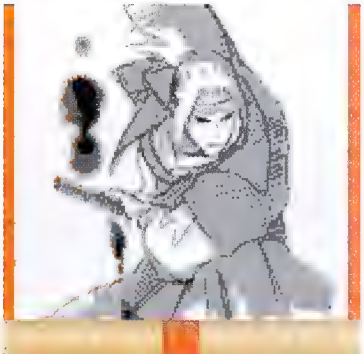
キャラ選択画面。グラフィックはちょっとデフォルメされている


闘い前のデモもばっちり再現されている

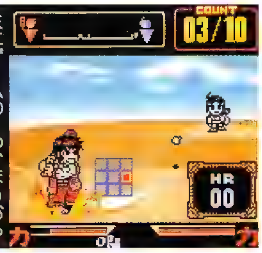

携帯ゲームとは思えない画面のきれいさ。いざ出陣！



闘い中にもこのような派手な演出が採用されている


巻き物にはこのような原画などが入っているぞ


ミニゲームの1つ、骸の地獄門大脱出。面白いぞ！



ミニゲームの1つ、ほうむらん競争。あかりを打ち崩せ

ネオジオポケットカラー

クールボーダーズポケット

各ハードで大人気のスノボーゲームをネオポケで遊ぼう！



色々なハードに移植され、好評を博しているスノボーゲームのネオポケ版。発売前にもう一度紹介。

ウエップシステム / 2月24日予定 / 3,800円 / スノーボードアクション

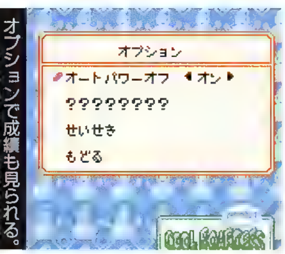
ゲーム概要

ゲームは斜めからの見下ろし型のアクション。スノーボード独特の慣性や斜面を滑り降りる挙動を再現しており、今までにないユニークな操作感が楽しめる。

モードもタイム重視の「フリーライドモード」、ライフが続く限り滑り続ける「サバイバルモード」の2つが用意されており、滑れるコースも80種類もある。長～く遊べる1本だぞ！


大きな崖などはスピンジャンプで切り抜けろ


ゲームスタート！ さまざまな難コースが君を待っている



オプションで成績も見られる。でも、あの「?」はいったい…?

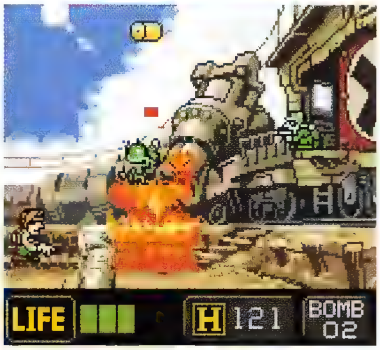

雪だるまに触ると一定時間スピードアップ。お邪魔キャラもいるぞ

ネオジオポケットカラー

メタルスラッグ 2ND MISSION

良質アクションSTG『メタスラ』が帰ってきた！

2Dアクションシューティングゲームの決定版『メタルスラッグ』シリーズのネオポケ第2弾がついに姿を現したぞ。今回は新着の画像を紹介。

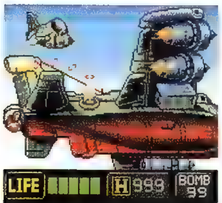


SNK / 3月9日予定
3,980円 / アクションシューティング
※通信ケーブル対応

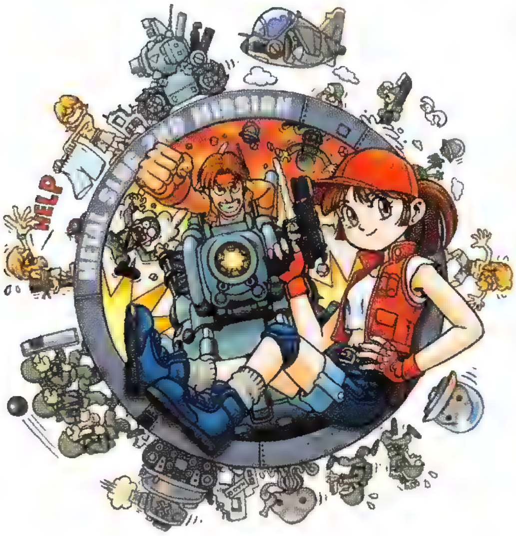
ゲーム概要

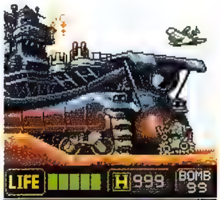
前作、1stミッションの成功後、壊滅したと思われていた反乱軍が異星人と手を組んだ…という突飛な情報が飛びこんできた。未知のテクノロジーによる超兵器開発の恐怖を排除するべく、主人公はまた立ち上がる！

今作も、プレイヤーの遊び方によってさまざまにステージが分岐する構成となっている。ステージによっては戦車など何種類もの乗り物が登場し、変化に富んだステージを堪能することができる。新要素もスラッグサブ（潜水艦）や新ウエポンなど盛りだくさん。今回もかな～り楽しめる作品になっているぞ!!



主人公は今回も色々な乗り物を駆使して頑張る!!





もちろんメタスラは登場。巨大な敵をぶっつぶせ！



今回初登場の潜水艦。とうとう水中も闘いの舞台に

ネオジオポケットカラー

パチスロ　アルゼ王国ポケット AZTECA（アステカ）

ホールの人気機種「AZTECA」が登場！

パチスロ業界で驚異的な人気を誇る機種をシミュレートしたソフトが登場！詳細を紹介するぞ！



アルゼ / 2月10日予定
3,800円 / パチスロシミュレーション

人気パチスロ機種のシミュレータソフト第2弾。本物さながらのゲームを通じての実機攻略はもちろん、前作で好評だった「手帳モード」もCT（アステカに存在するBIG時ボーナス）に対応。いきつけのホールの出玉状況、収支額などのデータをメモできるなど、役に立つ機能が満載！「攻略テキスト」や「CTトレーニングモード」「リール配列シール」などもついていて、実践攻略アイテムとしても大活躍するぞ!!



アステカで効果絶大のリプレイ外しを何度も練習できる



手帳モードがパワーアップ。自分専用データベースを作ろう

ネオジオポケットカラー

コイコイ麻雀

こいこいと麻雀が一緒に入ったお得ソフト！

定番のゲーム、麻雀と花札の「こいこい」が1本で遊べるソフトが登場。簡単に紹介するぞ。



※通信ケーブル対応

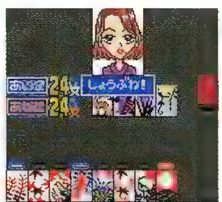
ビスコ / 3月9日予定
3,800円 / ボード

スタート時に「麻雀」または「こいこい」のどちらかを選ぶことで、いつでもどこでもそれぞれのゲームを遊ぶことができる。両ゲームとも通常の2人対局だが、CPUキャラは個性的なメンツがそろっているので楽しめるぞ。

もちろん通信ケーブルを使って、人対人の通信対戦も可能。これならカードなどを持ち歩かなくてもいいのですごく便利！CPU戦の成績は残るので、あとで自分の成長を確認することもできるぞ。



花札だけでなく、麻雀も入っている。お得！



「こいこい」の画面。個性豊かなCPUとの対戦が楽しい

コンシューマ・インフォメーション&キャプチャー

家庭用に移植されたネオジオゲーム紹介&家庭用ゲーム攻略のページ

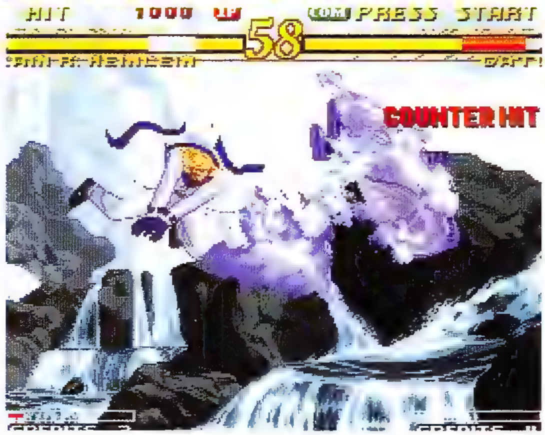
今月は攻略お休み。その分『餓狼』や『KOF'99』など各ハードの期待の新作の情報がたっくさん載っているので、隅から隅まで見逃さないでね。それでは今月もスタート!!

ネオジオROM

餓狼 MARK OF THE WOLVES

新作『餓狼MOW』ROM版オリジナル要素一挙紹介!!

ついにあの『餓狼 MARK OF THE WOLVES』が家庭でも遊べるようになる! ROM版に追加されるオリジナル要素を紹介するぞ!



SNK / 2月25日予定 / 32,000円 / 格闘アクション

オリジナル要素紹介

●隠しキャラ使用可能

中ボスの「グラント」と最終ボスの「カイン」の2体が最初から使用できる。あの強力な技の数々が使い放題なのだ。これは嬉しいね。

●T.O.P.ゲージ変更可能

T.O.P.ゲージの幅を3段階に変更できる。

通常T.O.P.=攻撃力×1.25

2段階目T.O.P.=攻撃力×1.5

3段階目T.O.P.=攻撃力×1.75

●対戦専用VSモード

ハンデ設定とステージ選択ができる。

●プラクティスモード

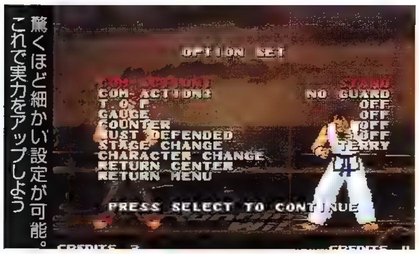
1人用練習モード。さまざまな状況を想定しての、非常に細かい設定が可能。トレーニングに最適。



カーソルで画面の外を選択すると2人を選べるぞ



ゲージの幅を狭くするほどT.O.P.時の攻撃力が上昇



驚くほど細かい設定が可能。これで実力をアップしよう

プレイステーション

READY 2 RUMBLE BOXING

ド派手痛快ボクシングゲーム登場!!

ストレス発散に最適のボクシングゲームがPSに登場。今月もその内容について紹介するぞ。



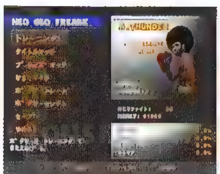
※デュアルショック対応

SNK / 3月予定 / 4,800円 / ファンキースポーツ

PS専用キャラを含む個性的なキャラたちが、ハイテンポな対戦をくり広げる3Dポリゴンボクシングゲーム。

このゲームの醍醐味は「RUMBLE」状態というスタミナを消費せずパンチの連打ができるモード。これは、一定量のダメージを与えるごとに1文字ずつ増えていく「RUMBLE」表示がそろえば発動可能だ。豪快に敵をぶっ飛ばしてストレス発散!

また、普通のアーケードモードと別に、ボクシングジムの社長兼ボクサーとなって、ボクサーにトレーニングを積ませてチャンピオンを育てる「チャンピオンシップモード」というモードも楽しめる。



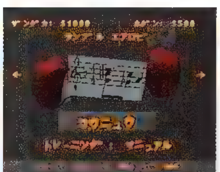
チャンピオンシップモード。自分のジムのボクサーを育てるのだ



「RUMBLE」が揃ったらL1+R1でランブル状態に突入せよ!



これは音ゲー感覚でできるエアロビトレーニング。五感を鍛えよう



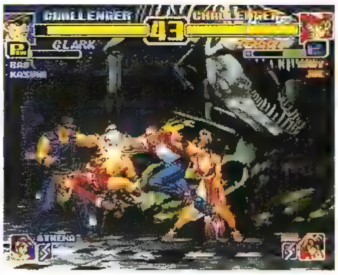
色々なトレーニングがあるが、お金が必要。試合で稼ぐのだ

プレイステーション

ザ・キング・オブ・ファイターズ'99

ついにPSでも「KOF'99」が遊べるぞ!!

PSユーザーのみなさん、お待たせ！ やぁっと『KOF'99』が移植決定!! 今回はPS版オリジナルの要素を紹介するぞ。



※デュアルショック対応（振動のみ）

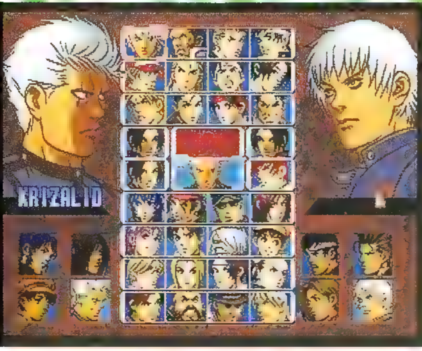
SNK | 3月23日予定 | 5,800円 | 格闘アクション

オリジナル要素紹介

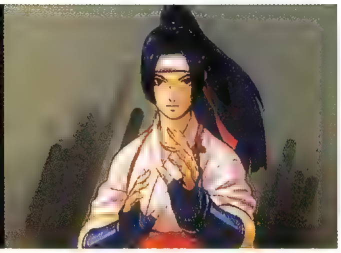
PS版は、アーケードでは隠しキャラだった草薙京、八神庵がはじめから選択できる。さらにある条件を満たせば、ボスのクリザリッドも使用可能になるらしいぞ。

また、ネオジオCD版に収録されていた「アートギャラリー」と「プラクティスモード」も搭載されている。

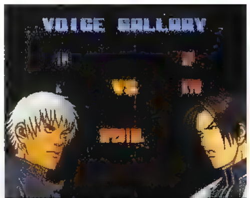
PS版のみのオリジナル要素としては、各キャラのセリフや特定のキャラ同士のかけ合いなどを試聴できる「ボイスギャラリー」モードと、キャラのパレット（色合い）を操作して、新しいオリジナルカラーのキャラを作成することができる「カラーエディット」モードを搭載。「カラーエディット」で作成したキャラはセーブして他のモードで実際にプレイすることが可能なのだ。



京、庵の他に、条件をクリアすればクリザリッドも使えるぞ



アートギャラリーも収録。ファン必見の画像が満載だ



あのキャラ同士の決めセリフが何度でも聴き放題！



カラーエディットモード。まず色を変えたいキャラを選択



あとはポイントごとに色を変えて、オリジナルカラーを作るのだ！

ドリームキャスト

ティンクルスタースプライツ

ネオジオ名作対戦STGが今ここに復活!!

NFの読者なら覚えている人も多いであろう、あの『ティンクルスター スプライツ』がドリームキャストに登場するのだ！ ファン必見!!



※VGAボックス対応、ぷるぷるパック対応

SNK | 3月23日予定 | 2,800円 | 対戦シューティング

ゲーム概要

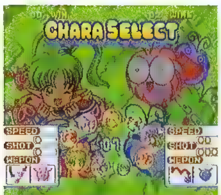
「対戦シューティング」という斬新なシステムと可愛らしいグラフィックで好評を博したティンクルスタースプライツが帰ってきた！

このゲームは、自分のフィールドにいる敵機を破壊すると、相手のフィールドにそのまま送りこめるというシステムになっている。ザコ編隊はもちろん巨大なボスキャラまで相手に送りこめるので、相手との壮絶な敵の送り合いがくり広げられる熱いシューティングゲームなのだ。

また、このゲームには、敵キャラを爆風に巻きこんで他の敵を一気に誘爆させられる「連爆システム」というものがある。これは上手く狙えばどんどん爆発が広がって、敵を1機倒しただけで自分のフィールドにいるすべての敵を倒したりすることもできるというシロモノ。これを極めて相手陣地に効率よく敵を送りこもう！



モードセレクト画面。3つのモードの中から遊びたいものを選ぼう



キャラセレクト画面。各キャラの性能も表示される



2人対戦モードも熱い！ やっぱり基本は人間同士の闘いでしょ!!



ゲームをクリアすれば自分の成績が表示されるぞ。腕を磨いてさらに上を目指そう

ストーリーモードは色々なキャラ登場する。これは主人公のランそっくりのダークランだ！

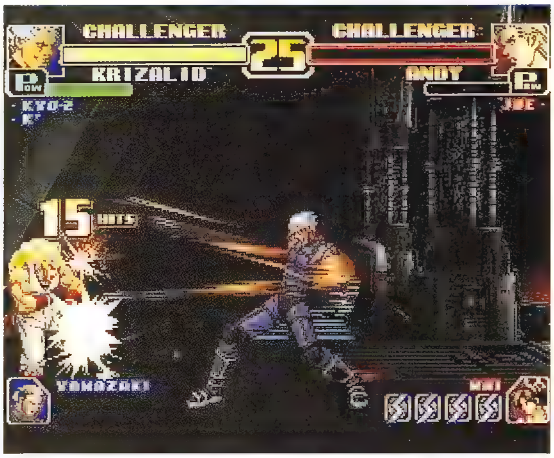


ドリームキャスト

ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 EVOLUTION

ドリームキャスト版の『KOF'99』はすごい!!

ドリームキャストにも『KOF'99』が移植される！　しかも、オリジナル要素をたくさん追加した進化形での登場だ!!　その全貌を紹介するぞ。



SNK　3月30日予定
5,800円　格闘アクション

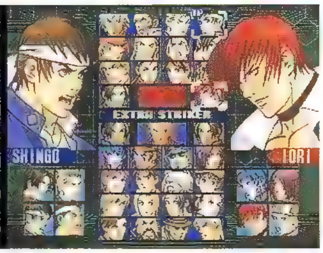
オリジナル要素紹介

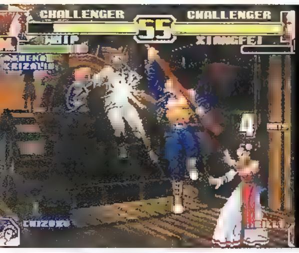
基本的にはアーケード版の『KOF'99』をベースにしているDC版。もちろんDCの性能を活かした完全移植版なので操作性は折り紙つき。DC版の前作同様、ゲーム中の背景もすべて奥行きのある3Dポリゴンで表現されている。DC版オリジナルステージまであるらしいぞ。

そして、さらにDC版で追加されたオリジナルの要素を紹介していこう。

新ストライカー追加

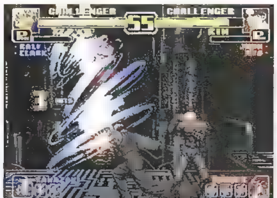
なんと、DC版ではストライカー専用のキャラ「エキストラストライカー」という存在が登場する！　条件を満たすことで、草薙京、大門五郎、神楽ちづる、麻宮アテナ、山崎竜二、ビリー・カーンの6人が「エキストラストライカー」として選択可能になるのだ。ちなみに京とアテナは「エキストラストライカー」専用のコスチュームで登場するぞ。そして、この他にもまだ隠しエキストラストライカーがいるとの噂が…。

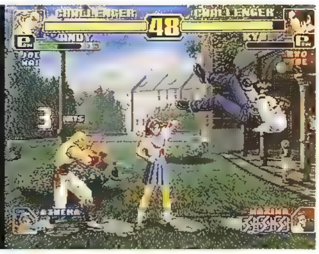

キャラ選択画面。画面中央の「EXTRA STRIKER」を選択しよう


オーダー選択画面ビリーも参戦！　相手のストライカーもちづるだったりする


京の呼びかけで大門が登場！　旧主人公チームの再結成も可能だ

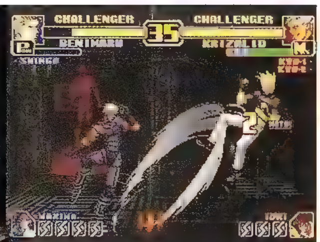

オーダー選択画面。エキストラストライカーは自動的にストライカーになる


山崎のドリルが炸裂！　彼のファンならたまりませんな


アテナ制服バージョンのエキストラストライカー。何をされたんだ？　京よ…

クリザリッドがはじめから使用可能

DC版では最終ボスのクリザリッドがはじめから使用可能！　アーケード版では隠しキャラの草薙京、八神庵も最初から使うことが可能だ。


ボス特有の強力な技を使って相手を叩きのめしてやれ！

オリジナルモード

まず、家庭用の肝ともいえるプラクティスモードは当然搭載。ここで腕をみがこう。

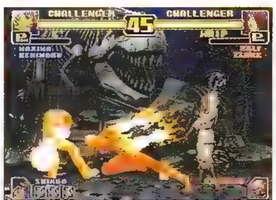
さらに新たに加わった「サバイバルモード」では、勝ち抜きタイムを競う「タイムアタック」と勝ち抜き数を競う「エンドレス」が楽しめる。

さらにインターネットやネオポケと接続しての付加要素も予定されているとのことだ。これは楽しみ！


クリザリッドのエンディングはあるのだろうか…？　それも気になるところ


プラクティスモードでゲージをMAXにするなど好みの条件で練習！


京と庵も面倒な手順をふまずにはじめから使えるぞ。暴れまくろう！


もちろんストライカーとしても使用可能だ。使いまくれ

レッツファイト！

必殺技



ジャンプしながら相手にかかと落としを食らわせる技

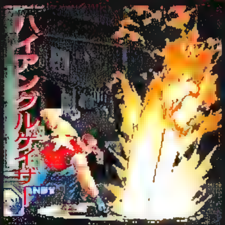


逆さになって回転しながら上昇する対空技



両手を大きく広げてから相手に突進。テリーおなじみの技

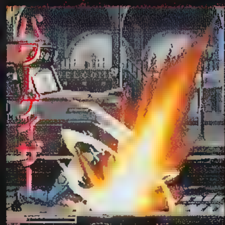
超必殺技



タックルを決めつつアッパー、そして着地と同時にゲイザー！



バーンナックルに似たポーズで相手に突進！



テリーおなじみの超必。連続技にも組みこめるぞ

T.O.Pアタック



新作で登場したT.O.P.アタック。テリーならではの趣味を活かした技かな

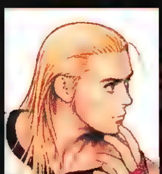
ストライカー動作



さっすが兄貴！　こんなに強力な技で手助けしてくれるなんて！　頼りになるねぇ

相関キャラ

アンディ・ボガード



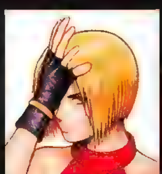
テリーの実の弟。骨法の使い手にして、不知火流体術師範。いい年をして無職の兄貴とは違い、しっかりした性格。不知火舞といい仲であることは有名な話。

ロック・ハワード



テリーに拾われたギース・ハワードの忘れ形見。天性の格闘センスを持ち、現在テリーとあてのない旅をしながら、訪れる各地の格闘大会で腕を磨いている。

ブルー・マリー



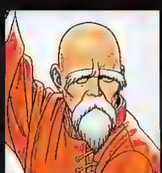
本名はマリー・ライアン。テリーとはお互い境遇が似ていることもあり、いい友人関係を築いている。実はテリーの恋人という噂も!?職業はフリーエージェント。

ジョー・ヒガシ



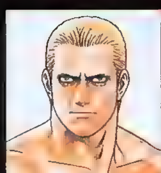
ムエタイ史上最強のチャンピオンといわれる。ボガード兄弟の親友であり、よきライバルでもある。ガキ大将を地でゆく、やんちゃな青年。

タン・フー・ルー



八極拳の達人で、テリーの養父のジェフ・ボガードやギース、そしてボガード兄弟の師匠である。テリーにとっては、祖父のような存在である。

ギース・ハワード



サウスタウンの影の支配者であり、ボガード兄弟の養父"ジェフ・ボガード"を殺した張本人。だが、テリーたちの手によって葬り去られた。

※プロフィールは『餓狼MARK OF THE WOLVES』のものです。人気投票の順位は総合順位です。

NEW キャラクターテキスト Vol.7

サウスタウンの兄貴分！　さすらいの格闘家に注目!!



テリー・ボガード

プロフィール

誕生日：3月15日
年齢：35歳
出身地：アメリカ
血液型：O型
身長：182cm　体重：81kg
格闘スタイル：マーシャルアーツ
趣味：ウォールペイント
特技：3ポイントシュート50回連続達成
大切な物：猿のウッキー（家出中）
苦手な物：煙草
好きな物：ヴィンテージジーンズ
嫌いな物：ナメクジ
好きな食べ物：ロック特製クラブハウスサンド（食べ過ぎて最近太り気味）
好きな音楽：カントリー
得意なスポーツ：バスケットボール

★NFオフィシャル人気投票順位

第1回2位　第2回9位　第3回8位　第4回5位　第5回15位
第6回8位　第7回15位　第8回16位　第9回16位

▶NEWキャラクターテキスト



気をまとった拳を相手に向かって突き出す技。



テリーの美脚が空を斬る！　蹴り飛ばせ！



相手にスライディングしたあと蹴り上げる



全身の力をこめて相手にタックルを食らわせる。



パンチを食らわしてよろめかせたところにキック



名前通り地面を叩きつけて震動させる



テリーの好きなバスケのダンクを応用した技（？）。

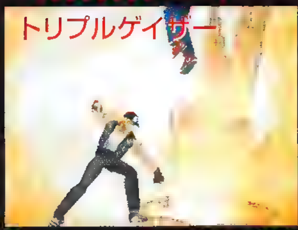


地を這いながら相手に突進していく飛び道具。

オーバードライブパワー



餓狼WAで登場した技。残念ながらこの技はこのタイトルだけでしか活躍しなかった…

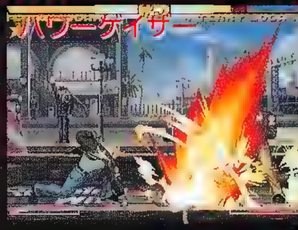


あたり一面火の海（？）！　そりゃ、ゲイザーが3つも重なれば大騒ぎでしょ

潜在能力



技の決めのポーズが、カッコイイぞ！　歳をとってもまだまだ兄貴は現役だ



技のポーズは超必のパワーゲイザーと非常に似ている。当然ながら威力は超必より大きい

衣装



これは派手ですなぁ、兄さん



大人の落ち着きを感じる色合い



髪の色によく似合う緑の上着



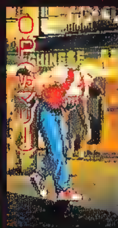
これがMOWでの基本カラー



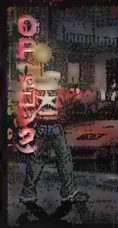
KOFシリーズではちょっとスリム


そでが破れてない服も持っていた

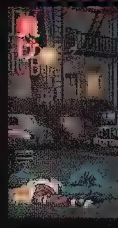
ポーズ



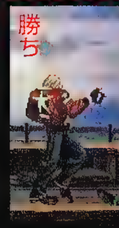
マリーの前だとこんなに紳士的♡



手加減はなしだぜ。いいファイトを！



兄貴ぐったり。ご臨終です



相手を指さし余裕の表情

さまざまな闘いを経験し、最強の格闘家へ…

闘いを通じて成長したテリーたちの幼少時代

テリーとアンディには実の父と母の記憶がない。また両親についての情報もまったくないようである。

2人は、赤ん坊の頃養父のジェフ・ボガード拾われ育てられる。おそらく独身であったろうジェフは、子育てに苦労したと思われるが、2人の兄弟は彼を慕っていた。

テリーたちが、ジェフの師匠であるタン・フー・ルー老師のもとで武術を学んだのもこの時代である。おそらくジェフにくっついて道場に通っていたのだろう。

しかし、そんな平和な時も長くは続かなかった。

テリーがまだ幼いうちにジェフは何者かに殺害されてしまう。誰もがこれをギースの仕業だと分かっていたが、彼は裁かれることはもちろん犯人として捕まえられることもなかった。

テリーたち兄弟は再び孤児となり、サウスタウンをあとにする。養父の復讐を果たすことを胸に秘めながら…。

舞台はサウスタウンテリー、闘いの人生

養父が殺されてから10年後、テリーは再びサウスタウンへ戻ってくる。彼はそれまでの間、独学でマーシャルアーツを修得し、幾多のストリートファイトを重ねた末、自らのファイティングスタイルを確立していた。

テリーがサウスタウンへ戻ってきた理由は、もちろん養父の仇、ギースを葬るためである。

そして彼は見事養父の仇をうち、サウスタウンにも平和が訪れたかに思われたが、事態はそうやすやすと進んではくれなかった。

ギースの腹違いの弟で、"闇の帝王"ことヴォルフガング・クラウザーや、奇跡的に命を取りとめ死の縁から蘇ったギースなどにより、サウスタウンに闘いの嵐が吹き荒れる。そのたびにテリーは事件に巻きこまれる、または自分から立ち向かっていく…。

まるで宿命のように闘いの世界に身を置かれるテリー。しかし彼の格闘人生は、このこの頃はじまりを迎えたばかりなのであった。

あれから10年…新たなる伝説の始まり

永きに渡るギースとの闘いに決着をつけてから10年後。テリーはサウスタウンを離れ、ある少年とあてのない旅に出ていた。その少年はなんとギースの忘れ形見で、名をロック・ハワードという。


親子ほど歳の離れている2人。不思議な絆で結ばれているのだろう

ギースとの闘いの最中に宿命的な出会いを果たしたテリーとロック。テリーはロックに、今まで自分が学んだことすべてを教え、ロックの心に目指すべき方向を示唆してやる。孤児であった自分を拾って育ててくれた養父ジェフがしてくれたことを、同じく孤児であるロックにしてあげているのだろう。しかも、ロックを孤児にしてしまった張本人が自分であることもあり、彼には特別な感情を持っていることは確かだ。

2人はそんな複雑な関係であるにも関わらず、なかなかうまくやっているようだ。事実、食生活が偏りがちなテリーのために、ロックは自ら腕を奮って料理をしてやっているし、テリーは自分のトレードマークであった帽子をロックにあげたりしている。

そんなテリーのもとにやってきた、10年振りに開かれる格闘大会「キング・オブ・ファイターズ」の招待状…。


謎の匂いがぷんぷん漂う今回の大会。テリーはロックとともに出場を決意

ギース亡き現在になって、何の目的で大会が開かれるのであろうか？　不審に思ったテリーは謎を解こうとする。

サウスタウンで暴れていた頃から10年。そんな歳月を思わせないほど、テリーは血気盛んに大会へ挑んでいくのであった。

設定原画





～餓狼伝説～
（CV／不明）

～餓狼伝説SP～
（CV／橋本さとし）

～RB餓狼伝説～
（CV／橋本さとし）

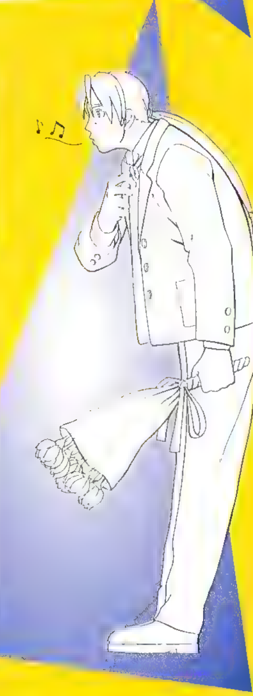




～RB餓狼伝説SP～
（CV／橋本さとし）



～餓狼伝説WA～
（CV／橋本さとし）



～RB餓狼伝説2～
（CV／橋本さとし）

主なエンディング集



テリーの手を振りほどき、自ら落ちていくギース。『餓狼MOW』のOPへと続くED



隣の女の子はテリーのファン!?　あれだけ暴れていれば有名人にもなっちゃうよね

開発者様からの一言

今回の餓狼からテリー担当になったので、『MARK OF THE WOLVES』版についてしかコメントできなくてすみません。

……で、今回のテリーの設定ですが、「RB2」から10年後という設定なので、さすがに35歳になって少しは落ち着いた感じになっているだろうということで、「バーンナックルの時にバンザイしない」とか「斜めジャンプの時は宙返りしない」とか、色々考えていました。しかし「なんか地味やなぁ」の一言で今まで通り元気一杯に仕上がっています。

先輩いわく、「テリーで年を取ったって感じるのは、クラックシュートがゆっくりになったぐらいやなぁ」とのことでした。

いつまでも若々しいテリー兄さんをよろしくお願いいたします。

Q&Aコーナー

キャラに関する疑問をSNKさんに答えてもらうぞ。

Q テリーはロックのことをどのように受け止めているのですか？

A はじめてロックと出会った時、テリーはギースに疎まれ独りで健気に生きている少年に自分を重ね合わせ共感を感じたそうです。それは父の仇の息子という以上に、誰からも愛されない少年をテリーが放っておけなかった、…ただ、それだけだったのかも知れません。

しかし、宿敵ギースを倒してからは憎しみを憎しみで塗り潰すことに嫌気がさし、自分で学んだすべてをロックに伝えようとしています。

Q 『餓狼MOW』で、テリーは自慢の長い髪をバッサリ切ってますが、何歳くらいから髪型を変えたのでしょうか？

A ずっと伸ばしっぱなしだったのですが、ロックがテリーの髪型が文句をつけ、散髪してしまいました。そんな状態になってもう4、5年になります。

Q テリーとマリーの関係を教えてください。

A 2人はよく連絡を取り合っているし、テリーがサウスタウンに帰った時には会うようにしているらしいです（目撃者Jの証言）。

結構いい感じデス。つかず離れずって感じですか？　周りで見ている方が焦っちゃいマス（ボブ・ウィルソン談）。

必殺技一覧表



	餓狼	餓狼2	餓狼SP	KOF'94	餓狼3	KOF'95	RB餓狼	KOF'96	RB餓狼SP	KOF'97	RB餓狼2	KOF'98	餓狼WA	KOF'99	餓狼MOW
必殺技															
バーンナックル	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ライジングタックル	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
クラックシュート	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
パワーウェイブ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
パワーダンク					○	○	○	○	○	○		○	○	○	○
ラウンドウェイブ							○		○		○			○	
パッシングスウェー							○		○		○				
パワーチャージ									○	○	○	○	○		○
ファイヤーキック											○				
パワーシュート														○	
パワードライブ														○	
超必殺技															
パワーゲイザー	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
バスターウルフ															○
ハイアングルゲイザー										○		○		○	
潜在能力															
パワーゲイザー															○
バスターウルフ															○
トリプルゲイザー							○	○	○		○		○		
オーバードライブパワー															
トリプルゲイザー													○		
ヒートアップゲイザー													○		
T.O.P.アタック															
マックスダンク															○



特選メッセージ

餓狼伝説
●勝利メッセージ
・俺は親父の仇を取るまでは、負けられないんだ

餓狼伝説SP
●挑発メッセージ
・貴様だけは許すわけにはいかねぇ！（VSギース）

KOF'94
●勝利メッセージ
・今回も俺たちの勝ちだな。チームメンバーが悪すぎんじゃねえか？（VS韓国チーム）

餓狼伝説3
●挑発メッセージ
・何だかゴキゲンナナメのようだけど、ア・アンディをいじめた覚えはないぜ！（VS舞）

KOF'96
●勝利メッセージ
・せっかくの炎、くすぶらせんのはもったいないぜ。なあ、正統伝承者！（VS主人公チーム）

KOF'98
●勝利ボイス
・どうだい！　毎年出場の実績は伊達じゃないだろ！

餓狼伝説MOW
●勝利メッセージ
・もっと自分の力を受け入れろよ。きっと最強になるぜ！（VSロック）

次号予告

次回のNEW！　キャラクターテキストは、美しきフリー・エージェント「ブルー・マリー」が登場！　餓狼シリーズや、KOFシリーズで大活躍の彼女に接近してみよう。次号もお楽しみに♡



クリザリッドを倒したあと、1人行方不明だった兄さん。でもこの通り、元気です



はじめて3人でチームを組んだ大会。次に会う時は1対1で、と再戦を誓う



なんだかいい雰囲気のテリーとマリー♡　この2人の関係の真相はいったい!?



Hello, Good bye

安井邦彦連載 Vol.44

チョコレート・ラブの行方は…?



榊 銃士浪
『剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 サムライスピリッツ新章』 ©SNK 1999

安井邦彦(やすい くにひこ)

誕生日：12月12日
出身地：愛知県
血液型：A型
趣味・特技：音楽鑑賞、ツーリング（バイクにも乗るが今はお休み）、夜中のギター演奏
声優歴：5～6年
主な声優としてのキャリア
ネオジオゲームキャラ：八神庵（KOF'95、'96、'97、'98、'99、KOF京）／榊銃士浪（剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 サムライスピリッツ新章）
テレビアニメ：『あずきちゃん』『ガサラキ』他
海外ドラマ・映画：『ER 緊急救命室』『ビバリーヒルズ青春白書』他

久しぶりの新キャラ・榊銃士浪(さかきじゅうしろう)役で大奮闘の安井邦彦がお贈りする、安井テイストあふれる連載コラム。今回は青少年たちの一大イベント！「バレンタイン・デー」に向けて、八神庵や榊銃士浪のチョコレート事情を熱く語ってくれるぞ！さあ、ちょっぴり不思議な安井ワールドへとご案内～。

八神庵ミレニアムも"アローン"な日々…

皆さん、こんにちは。ニュー・ミレニアム、新しい1000年紀も早いもので2ヶ月目に入りましたが、お変わりありませんか…?

さて、2月といえば多感な青少年が胸ときめかす"バレンタイン・デー"のある月ですねェ、ハハハ。まァそれで今月は、私めが深く深く愛するネオジオキャラ、八神庵と榊銃士浪の"チョコレート・ラブ"のお話です。

まず"いおりん"こと八神庵ならばどうか…?

僕個人としては、去年7月の八神庵ソロライブ『アローン』以来、すっかり彼とはご無沙汰なので、今彼がどういう様子でいるのか本当のトコロ分からんのですよォ。でも、『SNK VS. CAPCOM 激突カードファイターズ』やら、『頂上決戦最強ファイターズ』やらで、ゲーム画面上のいおりんは相変わらず忙しそうですねェ。

ウン、そんな彼にはチョコレートなどもらって食っているヒマなどきっとないに違いない！…と、独断と偏見をもっていい切ってしまいましょう！ ああ、やっぱり"アローン"ないおりん！

結局はハッピー!? それぞれのバレンタイン

さて、次は新キャラの榊銃士浪…。プレイステーション用ソフト『剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 サムライスピリッツ新章』も発売されましたが、皆さん楽しんでますか…? ドラマCDの発売も間近ということなので、他のキャラともども、いよいよ皆さんの"おそばに置いていただきたい"その銃士浪。

でもねェ、なんてったって設定が江戸時代ですから、こちらもチョコレートとは縁遠そう…。

ただ彼の側には"サヤ"という異国の女子(おなご)がいるのよネ。で、彼女はバレンタイン・デーの習慣を知っている可能性もある（?）ので、もしかしたら銃士浪殿にはチャンスがあるかも…。そうだ、それでこの2人がうまくいけば"ラブラブ"なんてコトも…。あー、いいなァ！ うらやましいなァ…！

そうなってしまうとやっぱり庵が"アローン"なのは許しがたい。庵もチョコレートもらわねば！

そうだ、庵には"新しい彼女"がいるハズだ。カノジョならば当然チョコレートをくれる！ それに『SNK VS. CAPCOM』で知り合った先方のゲームキャラの中で庵にヒトメボレする女性キャラがいるかも…！

いやあ、銃士浪も庵もなかなかハッピーなバレンタイン・デーになりそうだなァ、ハハハ、よかったよかった。

え、何? この僕ですか?

えーと、中学生の頃、"他に好きな人がいるのでせっかくの好意を受け取らなかった"というヒドイ話はいつかしましたよねェ…。いや、そうじゃなくて、チョコレートってついつい食べすぎて、おなか壊してしまうんです。…って、あ！ もう字数がないっ！ ごめんなさいっ！

ではまた次回!!

安井邦彦のおヤスイ御用だ！

Q 安井さんが、1番素の自分に近いと思うキャラはなんですか?
●鈴木真理子さん(埼玉県)

A 素の自分に1番近いキャラ、ですか…? うーん、そうですねェ…。

今まで声をやらせてもらったネオジオキャラは、それぞれ素の僕に近いところがあるので、どれが1番というコトはありません。

八神庵ならケダモノみたいな部分でしょうか…? 僕もかつてそう呼ばれたことが何度かあります（?）。

榊銃士浪ならば、寝っころがってボケーッと空なんか見ているところかなァ。僕も時々電車やバスに乗ってそんなことします（??）。

サンゼルマン伯爵ならば、ちょっと、おすまし、なトコロかな、ウフフ…（???）。

というワケで、それぞれがそれぞれなりに、素の僕と似ているんですよォ（?）!!

安井邦彦への質問を大募集するぞ！ 採用された方には、安井邦彦サイン色紙をプレゼントしちゃいます！

はがきに質問と、住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして当コーナーへのご意見、ご感想を記入のうえ、左記の宛先まで。

〒112-0005
東京都文京区水道2-13-2
SKビル202
㈱芸文社 分室 ネオジオフリーク編集部「Hello, Goodbye」3月号係

さかなのさんぽ

Vol.45 生駒治美連載

サムスピドラマCDの収録模様をご報告！

声優・生駒治美が、感じたままに語ってくれる連載コラム。今回は年末におこなわれた、まもなく発売されるサムスピドラマCDの収録の模様を語ってくれました!!



ブルー・マリー 『THE KING OF FIGHTERS '99』 ©SNK 1999



お正月はとっくに過ぎたのにまだ夢見心地…

まだ気分的に夢見心地な私。だって今年のお正月はホントにあたたかかったもんね。元旦だというのに、今から紅葉狩りにいくかのような気分で過ごしたためか、どうも実感がわいてこないんだよね。

年末もラジオ番組を卒業だったし、まだ余韻が残ってて作動していない、そんな気分…。まあ、誤作動してないだけいいか。

そうそう、Y2K何もなくてよかったね。一応おにぎりとか作ったり、懐中電灯を用意して準備は万全に整えていたんだ。で、除夜の鐘を聞きながらおソバを食べてよっしゃこーい！　と気合入れてたら、ありゃ…？？？　だったもんね。

年末年始この問題で駆り出された人たちはもっと肩透かしにあった気分なんだろうな。でも何事もなく2000年が迎えられたんだからありがたいことだよ。感謝、感謝!!で、初夢を見続けているような感覚で1月を過ごしてしまったのだ。

みんなはどんな年明けを迎えたのかなぁ？

みんなはもう新しいサムスピをやってるよね！

さて、みんな昨年末にリリースされた『甦りし蒼紅の刃』もうやった？　お年玉をためてゲーム屋へ駆けこんだ人も多かったんじゃないかな。

この作品はけっこうリアルに表情ができてるよね。それでまたナコルルのかわいいことといったら♡　たまりませんなぁ（もう何百回いってもいいたらん）。私もさっそく銃士浪ちゃんでトライしておりますが、すっかりハマっていますよ。

今月発売のサムスピドラマCDみんな聴いてね

そうそう年末にはそのドラマCDの収録もあったんだよ。ナコルルとリムルルはご存じの通り実際に闘うメインキャラじゃないので、ドラマでもところどころしか出てこないのだ。

だから他の役者さんがけっこうピリピリしている中、神谷けいちゃんと私だけのんき者でお菓子ばっかりほうばっておりました。みんな、ごめんよ！

で、私たちとは対照的に命役のかかずゆみちゃんが出ずっぱりで大変。おまけに叫んでばっかり。それに二重人格の役回りだったもんだから人より2倍のエネルギーを消耗していたみたい。

ぜひ彼女のがんばりをしかと聴いて欲しいね。収録後はさすがに完全燃焼したのか、ひとっぷろ浴びたような爽快な顔でスタジオから出てきてたけど。

あと安井さんが庵とはまた違った役でとても新鮮でしたね。森本レオがかなり入って本人もいつストップがかかるかヒヤヒヤしていたそうな。ソフトタッチの銃士浪役はかなり楽しめます。

サヤ役の氷上さんと凜花役の浅田さんとの3人のかけ合いシーンがあるんだけれど、何気ない会話が心地よかったりするぞ!!

あとナコ・リムはとにかく映像を思い出して聴いてくれるとさらに愛しさが倍増するはず。ほら、何もおかずがない時に焼肉屋の前にいって匂いだけかいでごはん食べられる人、あんな感じやね。

もうゲームをやった方は分かると思うけれど、勝ち進んでいくとちょこちょこと出てくるナコルルの訴えるような瞳、それをあなたのまぶたにしかと焼きつけておくとフルコース食べ放題って感じであります。ぜひお試しあれ。

ってなわけでまた今年も暇あらばゲームに染まるのも楽しいんでないかい？　人生ゲームよ!!

でも現実はリセットできないからね。気をつけてねぇ!!

生駒治美 This is HARUMI IKOMA

2月5日生／大阪府出身／A型／B80・W58・H86／趣味：スキー、スノーボード、テニス、スキューバダイビング●ネオジオ格闘ゲームの女性キャラといえばこの人。担当キャラは『サムライ』のナコルル、シャルロット、『餓狼』『龍虎』『KOF』のブルー・マリー、キングなど多数。TVアニメ『十兵衛ちゃん』丸山翔子、『ムチッコ物語』テントウムシ花子、『おじゃる丸』金ちゃん役でも活躍中。

ちょっとひとやすみ…

Q 人生の先輩、生駒さんに質問です。生駒さんの生きがいは何ですか？　また、どうすれば見つかりますか？
●PN／Mタイフーン（愛知県）

A 結局は好きなことなんだよね。大抵の人は生活のために仕事やって、別の分野で生きがいを見つけるけど、私はラッキーなことに、仕事がイコール生きがいになった！

まず自分を発見するべし。少しでも興味あることを見つけてその道を広げ、なければまずは経験で、何にでも顔を突っこんでみると必ず見つかるよ。勇気を持とう。

生駒治美への質問を募集するぞ！　本人のことや演じるキャラに関することなど、どんなことでもOK！　採用された方には、生駒治美サイン入りナコルル&リムルルポスターをプレゼント!!

はがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして生駒治美への質問、当コーナーへのご意見、ご希望を記入のうえ、左記の宛先まで。

〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12
SKビル202　芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「さかなのさんぽ3月号」係
おハガキ、待ってます！

ネオジオトピックス

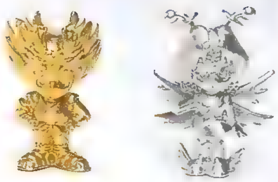
キャンペーン

『ビックリマン2000ビバ!ポケットフェスチバァ!』予約キャンペーン

大人気の「ビックリマン2000」が3月16日、いよいよネオポケに登場。その名も『ビックリマン2000ビバ!ポケットフェスチバァ!』。このゲームは、ビックリマンワールドならではのイベントやミニゲームでシールを集めるというもの。さらにネオポケの通信機能を使って、シール交換や通信対戦も楽しむことができるのだ。

そしてこのソフトをイトーヨーカドー、ジャスコ、ローソン(ロッピー)のいずれかのお店で予約すると、特典としてビックリマン2000ラックゲートコレクション「星天使タケル・限定金バージョン」「天助ポーチ・限定銀バージョン」のどちらか1つがもらえるのだ。

ファンならずとも手に入れたいレアグッズ。今すぐ予約に走ろう!



左が「星天使タケル」、右が「天助ポーチだ」



ゲームのくわしい内容はP.125を参照して欲しい

●名称:「ビックリマン2000ビバ!ポケットフェスチバァ!」予約キャンペーン
●対象商品:ネオジオポケットカラー専用ソフト「ビックリマン2000ビバ!ポケットフェスチバァ!」(3月16日(木)発売/3千800円)
●実施期間:2月1日(火)より受付開始
※ローソンでは「星天使タケル・限定金バージョン」のみとなります。
※キャンペーンは商品がなくなり次第終了します。
※くわしくは店頭にてお問い合わせください。

プレゼント

「東京ゲームショウ2000春」いよいよ開催!

最新ゲームやさまざまなイベントが楽しめるゲームの祭典「東京ゲームショウ2000春」が、きたる4月1日(土)・2日(日)に幕張メッセにて開催されることが決定した。

今回、この「東京ゲームショウ2000春」のペア入場券を、20組40名にプレゼントするぞ。友達はもちろん、カップル、家族で楽しめることうけ合いだ。

くわしい応募要項はP.142を参照して欲しい。



最新ゲームの試遊はもちろん、会場でしか手に入らないレアグッズもあるぞ!

新製品

ネオプリントスペシャルにどこでもいっしょバージョン登場!

あの人気ゲーム『どこでもいっしょ』のキャラクターたちが、ネオプリントスペシャルに登場したぞ! 猫の「トロ」、うさぎの「ジュン」をはじめとする愛らしいキャラクターたちもしっかりと再現され、豊富な種類のフレームはもちろん、背景も選択することができるぞ。さらに4連写機能の搭載により、1プレイで4回の写真撮影が可能となったのだ。

お気に入りのキャラクターとの記念撮影をぞんぶんに楽しもう!

普段ゲームに興味を持たない層にも、その人気は広まった



©1999 Sony Computer Entertainment Inc.



このフレームにはさらに背景を入れることができるぞ

プレゼント

アミューズメント・エキスポで最新のゲーム機を体験しよう!

最新のゲーム機をいち早く体験できる『AOU2000アミューズメント・エキスポ』が近々おこなわれる。

そこで入場券を3組6名様にプレゼント(くわしくはP.142を参照)! なお『AOU2000アミューズメント・エキスポ』のポスターが掲示してあるAOU会員のゲームセンターにてお得な割引券が配布されるので、そちらもぜひ利用しよう。

●日時:2月26日(土)10:00~17:00
●会場:日本コンベンションセンター(幕張メッセ)ホール2、ホール3
●主催:社団法人全日本アミューズメント施設営業者協会連合会(略称AOU)
●入場料:割引券(大人千円、小中高生700円)当日券(大人千500円、小中高生千円)

会場には最新ゲーム機が約2000台もずらりと並んでいるぞ!



グッズ販売

SNKグッズを買いに生活創庫へいこう!

名古屋近辺にお住まいの方に朗報! 生活創庫 名古屋駅前店(JR名古屋駅の西側に立地する総合ファッションビル)6FにてSNKグッズが買えるようになったのだ。

販売される商品は、人気のSNKキャラクターテレホンカード、京&庵ペアマグカップをはじめ、SSCの会報誌での通信販売限定グッズを中心に用意されている(KOFキューブカレンダー、さむらい花あわせ、マジカルドロップドロップは販売対象外となっております)。

SNKグッズを買いに、生活創庫へでかけよう!

NFホームページ

NFホームページ同人誌コーナーのご案内

昨年末からNFホームページに同人誌コーナーを開設しましたが、NF編集部では随時このコーナーへのお申しこみを受けつけしております。

本誌とは違って、さまざまなジャンルの同人誌を紹介させていただきます。

また、掲載期間も申しこまれた方の希望に合わせて掲載することが可能です。

料金は1回の1冊分のお申しこみにつき、2千円+消費税5%。冊数が1冊増えるごとに追加料金500円となります。

くわしいことはNF編集部まで問い合わせていただくか、NFホームページに掲載された案内をご覧ください。

●http://www.neogeofreak.co.jp

編集コース NF編集コースで目指せ編集者!

NF編集部では、編集者の技術や作業の仕方をお教えする「NF編集コース」への参加者を募集中です。

コースの内容は「企画の立て方」「取材の仕方」「原稿の書き方」「原稿の直し方」「デザイン依頼の仕方」「DTP作業の仕方」などで、編集のノウハウをレクチャーします。プロの編集を目指す方にはぴったりのコースです。

参加者と編集部とのやり取りは基本的に郵便、またはFAXを利用して進めていくことになります。

さらに希望者には、NF編集者が直接DTP作業の仕方をレクチャーするNF編集部での実地DTP作業体験も別途ご利用いただけます。

さあ、この機会に編集作業を勉強してみませんか?

※コース終了後の就職斡旋等は一切おこないません。

●コース期間：3月1日～5月31日
●募集人員：若干名
●応募方法：ハガキに住所、氏名、年齢、職業、電話番号と「NF編集コース参加希望」と明記し、NF編集部まで
●応募しめ切り：2月15日
●料金：1万5千円（3ヵ月間）実地DTP作業体験希望者は、別途5千円（編集部への交通費はご本人の負担）

SNK直営店情報

●ネオジオランド江坂3号店
『バレンタインスペシャルイベント』
・カップルでご来店のお客様でチョコレートをお持ちの場合、ネオプリントの撮影を1回サービス!
場所：ゲームフロア（1F、2F）
期間：～2月14日（月）
・カップルでご来店のお客様すべて、カラオケルーム料金20%OFF!（他の割引きとの併用は不可）
場所：カラオケ36（3F）
期間：～2月14日（月）
・TCBYフローズンヨーグルトを買うとチョコレートのトッピングを無料サービス!
場所：カムカムエブリバディ（1Fカフェテリア）
期間：～2月14日（月）

●ネオジオランド名古屋店
『バレンタインサービス実施中!』
通常300円のネオプリントが、1回200円に! カラオケをご利用の女性の方には1組1枚のサービスあり。
期間：～2月14日（月）

●ネオジオボウル金沢八景
『第2回 8のつく日は八景の日』
当ネオジオボウル特別会員の方（黒いカードをお持ちの方）は、1ゲーム200円に大幅割引き。
日時：2月18日（金）、28日（月）、3月8日（水）、18日（土）、28日（火）

『餓狼 MARK OF THE WOLVES ゲーム大会開催!』
大人気の餓狼 MARK OF THE WOLVES大会開催決定!! 賞品も用意されているのでふるって参加しよう!
日時：2月20日（日）16：00
受付：同日の15：00より

●ネオジオボウル福岡
『冬のプライズキャンペーン実施中』
大好評の企画第3弾!! 今回は週代わりで1P200円から1P100円に。普段より取りやすくなっています。
期間：～3月5日（日）

『2月限定「チョコレートサンデー」発売中!!』
真冬でも大人気のソフトクリームにチョコレートをトッピングしたチョコレートサンデーを2月のみ限定発売。毎日数量限定で200円で発売中!!
期間：～2月29日（火）

『うるう年生まれは2ゲーム無料』
4年に一度のうるう年に生まれた方に1ゲームサービス! ただし2ゲーム以上のご利用のみ。免許証、学生証、保険証等生年月日の確認できるものをお持ちください。
期間：～2月29日（火）終日

●ネオジオボウル名取
『餓狼 MARK OF THE WOLVESゲーム大会（仮）』
豪華商品（非売品多数含む）を用意した餓狼のゲーム大会を開催。参加者希望受付け中。
日時：2月20日（日）15：00

『フリータイムコンペ2000』
ネオジオボウルの定番、フリータイムコンペ開催中。今回は3ゲームのトータルスコアでの勝負。
期間：～2月15日（火）
参加費：500円（ゲーム代は別途）
参加賞：貸靴無料、1ゲーム無料券

●ネオジオワールドつくば
『第2回 餓狼 MARK OF THE WOLVESゲーム大会』
日時：2月20日（日）13：00
参加費：300円
賞品：SNKオリジナルグッズ他参加賞あり



©SNK 1992、1994、1995、1996、1997、1998、1999

最新CD情報



2月19日発売
2940円（税込）
CD：SCDC-00010
発売元：サイトロン・アンド・アート株式会社

先月号のこのページで収録レポートを紹介した『剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 サムライスピリッツ新章 ドラマCD』がいよいよ発売される。

物語の舞台は、江戸近海の孤島に築かれた牢人街「離天京」。そこは、時の江戸幕府の支配がおよばぬ魔の巣窟であった。

そんな「離天京」でくり広げられていくストーリーをこのCDでたっぷりと楽しんで欲しい。

●収録内容
1：プロローグの壱。「命の名を持つ殺戮者」
2：プロローグの弐。「見捨てられた島」
3：プロローグの参。「伝説の剣と狼の剣」
4：本伝／第一話「風の慟哭」
5：本伝／第二話「離天の京（みやこ）」
6：本伝／第三話「激突」
7：キャストロール



登場人物それぞれのドラマが展開されていく…

【はみ出し情報】すでに新聞などで知っている人も多いであろうが、1月18日、(株)アルゼが(株)エス・エヌ・ケイの特定子会社化を発表した。アルゼはSNKを子会社とすることにより、ゲーム事業の柱を強化し総合アミューズメント企業としての地位を確立する考えとのこと。つまり、SNKは今まで以上にゲーム開発に力を注ぐことができるようになるので、安心して欲しい。また、アルゼの子会社としてパチスロ、パチンコ関連への進出も期待できるかも知れない?

ネオジオフリーク サービス部提供 通信販売コーナー

今号に掲載されている商品の販売期間は、3月8日までです。
それ以降は、電話で必ず在庫の確認をしてください。
また在庫僅少の印のある商品につきましても、必ず事前に在庫の確認をしてください。

ネオジオROM版ソフト 餓狼 MARK OF THE WOLVES

今回の闘いの舞台は、ギースが死んでから10年後の世界！
キャラクターもテリーを残して総入れ替え!!
世代の交代を経てまた新たな
『餓狼』の伝説がはじまる…。

発売日：2月25日／価格：33,600円
送料：F（送料一覧表参照）
商品番号：SF−NRM−02



※画面写真は業務用MVS版のものです。

炎の貴公子の新アイテム登場!!

●KOF'99草薙京ロングスリーブTシャツ（写真ア）
サイズ：MorL
価格：10,290円
送料：G（送料一覧表参照）

●KOF'99草薙京ジャケット（写真イ）
サイズ：MorL
価格：31,290円
送料：G（送料一覧表参照）



写真ア　写真イ

※ご注文の際には、必ずサイズを明記してください。

NFホームページ 同人誌コーナー開設のお知らせ

12月10日より、NFホームページ（http://www.neogeofreak.co.jp/）内に、本誌と同体裁の同人誌コーナーを有料で設けることになりました。どんなジャンルの同人誌でもご紹介させていただきます！

お申し込み方法や料金など、詳細をお知りになりたい方は下記までお問い合わせ下さい。

〒112−0005
東京都文京区水道2−13−12 SKビル202 ㈱芸文社分室 ネオジオフリーク編集部
「NFホームページ同人誌コーナー」係
●TEL：03−5395−6314
●Eメール：neogeo@neogeofreak.co.jp

NFオリジナルTシャツ

①ホワイト　⑥ダークグリーン
②ブラック　⑦イエロー
③ブルー　⑧オレンジ
④パープル　⑨ピンク
⑤アクアブルー　⑩レッド



※注文の際には、必ずご希望の色と枚数を明記してください。

価格：1,680円／送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：NF−T−01

特典いろいろ盛りだくさん!!入って絶対ソンはないぞ！

読者会員募集中！



これが噂の純銀製オリジナルペンダントだ！

■NF読者会員の主な特典■

通信販売コーナー全商品の10%オフ　NF主催イベントのチケット優先予約
NFホームページの会員専用ページへのアクセス　シリアルナンバー入り
純銀製ペンダントのプレゼント　会員限定お得情報のご案内

●月刊ネオジオフリークでは、現在「ネオジオフリーク読者会員」を募集中。
会員になると通信販売商品の割り引きをはじめ、NF主催イベントの優先予約他、特典いっぱい!!　しかも入会時にはもれなく3,800円相当の純銀製NFオリジナルペンダント（シリアルナンバー入り／男女兼用）がついて、かな〜りお得!!
ご入会を希望される方は、郵便振替または現金書留にて、住所、氏名、年令、職業、電話番号を明記の上、下記会費（入会金3,500円＋年会費1,000円＋税）をご送付ください。会員証、会員規約そして純銀製ペンダントをお送りします。

※会員証及びペンダントの送付には、3〜4週間程度かかる場合があります。ただしご入金が確認できた時点で、会員特典はご利用いただけます。
※一度お支払いになった入会金及び年会費は一切ご返却できませんので、ご了承ください。

会費:4,725円／送料:なし　商品番号:MS−NFR−01

ねおちゅぴグッズ

●ねおちゅぴ2周年記念
ベストトークコレクション2
価格：1,890円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：N—TYU—R

●ねおちゅぴ
おまけの2分間スペシャル
価格：1,890円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：N—TYU—B

●「ねおちゅぴ」ハガキセット（5枚）
価格：735円　送料：なし
商品番号：N—TYU—H

●ナコルル&リムルルハガキセット（4枚）
価格：735円　送料：なし
商品番号：NA—H—S

●タケシ&ミカ　ステッカーシート（A4）&ハガキ（2枚）セット
価格：525円　送料：なし
商品番号：TA—MI—S

●ナコルル特製ハンカチ&ステッカー（2枚）セット
価格：1,050円　送料：なし
商品番号：NA—HS—S

●商品の購入には現金書留か、郵便振替をご利用ください（『申込方法』参照）。＊定額小為替、銀行振込、ハガキ、電話などでのご注文は受けつけておりません。

申込方法

【現金書留をご利用になる場合】
◆まず郵便局で現金書留の封筒をご購入ください。◆現金書留の封筒の中には、商品の価格＋送料（手数料）と以下の項目を明記した紙を入れて、郵便局の窓口にお出しください。なお読者会員の方がこのコーナーより購入される場合は、各商品の9割相当の金額（1円未満切り捨て）となります。ただし送料は会員の方も別途必要です。
＜同封する紙に記入するもの＞
①郵便番号&住所　②氏名　③電話番号　④商品名と商品番号　⑤数量　⑥商品と送料（手数料）の合計金額　⑦NF読者会員の方は会員である旨を明記し、会員番号を記入してください。
＊その他封筒の中に入れた金額に応じて、現金書留の郵送料が500円〜600円程度かかります。
【郵便振替をご利用になる場合】
◆まず郵便局で郵便振替の用紙を入手してください。◆1枚目の各欄に、①口座番号、②商品と送料（手数料）の合計金額、③住所、氏名、電話番号、そして加入欄には④『ネオジオフリークサービス部』とすべて2ヵ所ずつ記入します。
◆2枚目は複写になっていますので、通信欄のみ記入してください。2枚目の通信欄に記入するのは、⑤商品名と商品番号、⑥数量、⑦商品と送料（手数料）の合計金額、⑧NF読者会員の方は会員である旨を明記し、会員番号を記入してください。
◆記入が終わったら、合計の金額と一緒に郵便局の窓口にお出しください。◆振替手数料は70円程度です。

＜申込先＞
〒112-0005 東京都文京区水道2-13-12
SKビル202 （株）芸文社 分室
ネオジオフリークサービス部
「NEO・GEOオリジナルグッズ通販」係
＜口座番号＞
00160-5-105479
＊住所、氏名には必ずフリガナを振ってください。

NEW！ネオジオポケットカラー



価格：7,140円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：HD－NPC－０３
※希望する番号を
必ず明記してください

NFオリジナル KOF'98ピンバッチセット



人気投票でＮＦ読者に選ばれた上位３キャラがピンバッチに！　イラストは本誌で大活躍中の坂崎拓海先生だ。3種類１セット。

価格：2,625円　送料：D（送料一覧表参照）　商品番号：PB-NO-01

ネオジオROM版ソフト　ザ・キング・オブ・ファイターズ'99

価格：39,900円　送料：F（送料一覧表参照）　商品番号：SF－NRM－01

ネオジオCD／CDZ版ソフト

- ●リアルバウト餓狼伝説2　THE NEWCOMERS
- ●ザ・キング・オブ・ファイターズ'98　通常版
- ●ザ・キング・オブ・ファイターズ'99

価格：各7,140円　送料：D（送料一覧表参照）　商品番号：SF－NCZ－01

周辺機器

●ネオジオポケット専用ストラップ
1.カモフラージュブルー／2.カモフラージュブラウン／3.クリスタルホワイト／4.クリスタルオレンジ／5.ブルー／6.ブラック
価格：各819円／送料：A（送料一覧表参照）／商品番号：NP－NST－01

●ネオジオポケット専用ネックストラップ
価格：1,344円／送料：A（送料一覧表参照）／商品番号：NP－NST－02

●ネオジオポケット専用通信ケーブル
価格：1,575円／送料：D（送料一覧表参照）／商品番号：ASK－NP－01
●対戦する時に必要な、接続するためのアイテム

●ネオジオポケット専用ACアダプタ
価格：1,575円／送料：D（送料一覧表参照）／商品番号：AAA－NP－01
●ハードとは別売りの電源アダプタ

●ネオジオポケット専用ステレオヘッドホン
価格：1,050円／送料：D（送料一覧表参照）／商品番号：ASH－NP－01
●周囲に音がもれないようにするためのヘッドホン

●ネオジオポケット無線ユニット
価格：3,129円　送料：D（送料一覧表参照）／商品番号：AMY－MP－01
●無線による通信で多人数参加型プレイが可能

●ネオジオポケット対応充電器セット（単三形ニッケル水素電池2個つき）
価格：3,675円　送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：JDS－NP－01

●ネオジオポケット対応充電式電池（単三形ニッケル水素電池2個）
価格：1,155円　送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：JDD－NP－01



- ●トークあり、ダンスあり、ミニゲームあり、プレゼントあり！
- ●さらにコスプレコンテストもあり！
- ●マル秘ゲストの参加もあり！

日時：平成12年4月16日　13：30～17：00
場所：ツインスター（東京都新宿区神楽坂）

◆前売りチケットは3,500円（税別）です。お早めにお求めください。
◆チケットぴあ各オンラインサービスでもご予約を受けつける予定です。
◆当日チケットもご用意しております。なお当日チケットは3,800円（税別）です。
◆ネオジオフリーク編集部では、前日4月15日まで次の電話番号でお問い合わせを受けつけます。
03－5395－6314（土日・祝祭日を除く13時～17時）

主催：月刊ネオジオフリーク編集部／協賛：株式会社エス・エヌ・ケイ
続報に期待!!

ネオジオキャラクターグッズ

Tシャツ ブラック　アテナor庵
サイズ：Lのみ　価格：3,045円
送料：D（送料一覧表参照）商品番号：T－ATN－02

草薙　京ピンバッチセット
価格：1,050円　送料：A（送料一覧表参照）
商品番号：B－KYO－01

草薙　京グローブ
フリーサイズ　価格：10,290円
送料：D（送料一覧表参照）商品番号：G－KYO－01

K´ チョーカー
価格：2,625円　送料：C（送料一覧表参照）
商品番号：K－TYO－01

送料（手数料）一覧表

A＝いくつでも300円
B＝１セット100円、２セット以上200円
C＝２セットまで500円、３セット以上800円
D＝１セット500円、２セット以上900円
E＝１セット700円、２セット以上1,000円
F＝１セット1,000円、２セット以上1,500円
G＝１セットにつき1,000円

送料（手数料）一覧表が新しくなっておりますので、お間違えのないようご注意ください。なお送料の異なる商品を一括で注文される場合は、一番高い送料のみで結構です。

通信販売利用時の注意

- ●商品の表示価格は、すべて消費税込みの価格です。
- ●編集部に届くまで、現金書留は２～３日、郵便振替では５～６日かかります。
- ●代金が届いてから商品の到着までには、２～４週間ほどかかります。あらかじめご了承ください。
- ●お届けした商品が注文と異なっていた場合、または不良品か送料中に破損した場合は送料当社負担で交換致します。その場合、破損状態を明記して、宅急便か郵便小包の『料金着払い』をご利用のうえ、すみやかにご返送ください。交換のお手続きは、商品が到着してから10日以内にお願い致します。
- ●金額はくれぐれもお間違いのないようにお願い致します。送料などの関係からおつりなどは返却できませんので、あらかじめご了承ください。

通販に関するお問い合わせはこちらまで
[通販専用電話番号]　ネオジオフリークサービス部
■03-5395-9513
受付時間　PM1:00～PM5:00（土日、祝日を除く）

NEO・GEO FREAK 読者プレゼントコーナー



1

『東京ゲームショウ2000春』ペア入場券（2枚1組、一般公開日）／20組40名（東京ゲームショウイベント事務局）

※こちらのプレゼント当選者の発表は、発送をもってかえさせていただきます。



2

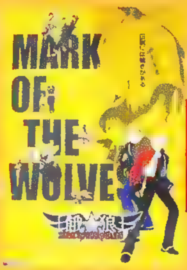
『AOU2000アミューズメント・エキスポ』招待券（2枚1組、一般公開日）／3組6名（AOUアミューズメント・エキスポ事務局）

※こちらのプレゼントに限り、応募締め切りを2月15日とさせていただきます。当選者の発表は、発送をもってかえさせていただきます。



3

SNK VS. CAPCOM 頂上決戦 最強ファイターズ クリアファイル／10名（SNK）



4

餓狼 MARK OF THE WOLVESポスター／5名（SNK）



5

KOUDELKA 発売記念キャンペーン版 シングル音楽CD（非売品）／10名（SNK）



6

ネオジオ ガイズソング コレクション音楽CD／3名(サイトロン&アート)

応募の決まり

とじこみハガキにご希望のプレゼント番号・住所・氏名・年齢・職業・電話番号そしてアンケートへのお答えを記入のうえ、50円切手を貼って投函してください。

締切は3月9日必着。発表は5月号（4月9日発売）誌上。

ネオジオフリーク1月号プレゼント当選者発表

①2000年度SNKキャラカレンダー
佐藤亜弥衣・大阪府／藤縄亮輔・愛知県／柴崎智子・山口県／佐藤正弘・福島県／渡辺りつ子・千葉県／石橋諒文・和歌山県／平山秀利・千葉県／吉井智美・広島県／鷹田賢一・岐阜県／大島ゆかり・茨城県

②SNK VS. CAPCOM激突カードファイターズクリアファイル
山田利明・茨城県／石井良紀・秋田県／高橋美栄子・埼玉県／鬼頭秀文・愛知県／渡辺正明・北海道

③KOUDELKAプロモーションソフト
三宅一益・群馬県／東谷浩史・岩手県／佐藤遼・大阪府／板倉ひとみ・東京都／中田隆之・富山県／宮本慎也・静岡県／上田仁美・静岡県／松山哲也・長崎県／杉本圭・愛知県／矢吹美紗子・東京都

④NGCD版KOF'99ポスター
高井麻里・岐阜県／関正俊・埼玉県／福田直子・熊本県／藤川祐実・沖縄県／村田裕児・静岡県

⑤SNK VS. CAPCOMポスター
片桐まゆみ・東京都／新川朗・香川県／崎浜美菜子・沖縄県／西山恵子・愛媛県／大和勝川・埼玉県

⑥NP版『ポケットラブ～if～』
木島隆之・群馬県／神戸健・東京都／松崎哲郎・岐阜県／武田剛・愛媛県／篠原龍二・栃木県

⑦KOF'99オリジナルサウンドコレクション
美島愛樹・鹿児島県／植村冴美・宮崎県／津田篤・青森県

⑧サイトロンメディアホルダー
宮田一博・愛知県／浅田信廣・山口県／森大輔・鳥取県／佐藤歩・東京都／新田啓輔・大阪府

⑨DVD版OVA SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝 第1巻&第2巻
時尾佳代子・兵庫県／豊田和広・大阪府／工藤暁・山形県

以上のみなさん（敬称略）が当選です。おめでとうございます。

月刊4コマFREAK

作・画／坂崎拓海



SNK宣伝課

中村はんの今日もタルいわ



真冬のサバイバルの巻

イラスト＆ストーリー／菊地翔壱



▼解説（編集部・山田）

「サバイバルモードとは?」

ゲームスタート時にA+B+C+D+STARTボタンを押すことにより遊べるようになるもう1つの餓狼。全14ステージを各1Rずつ!。厳しい時間制限の中、アイテムを取りつつ勝ち抜いてゆく男気あふれるモードだ!!



つづく

NEO·GEO FREAK

4月号次号予告

次号は3月9日発売

定価590円（本体562円）

ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 EVOLUTION

SNK VS. CAPCOM（仮）

NEWキャラクターテキストVol.8

クールなエージェント
ブルー・マリー
（餓狼伝説シリーズ）

コンシューマ新作情報

幕末浪漫 特別編 月華の剣士
～月に咲く華、散りゆく花～

メタルスラッグ 2ND MISSION

声優連載コラム

生駒治美 さかなのさんぽ

安井邦彦 Hello,Goodbye

シリーズ別ZONE

餓狼伝説 ZONE
月華 ZONE
KOF ZONE
サムスピ ZONE
SNK開発者の秘話満載

連載コミック

リョウの朝ごはん by 日向星花

月刊4コマFREAK by 坂崎拓海

SNK宣伝課・中村はんの今日もタルいわ by 菊地翔壱

NEO·GEO FREAK 3月号
2000年3月1日発行（毎月1回・1日発行）
第6巻第3号　通巻58号
定価590円（本体562円）

●発行所／株式会社　芸文社
〒170-8427　東京都豊島区東池袋3-7-9
出版営業　TEL 03−5992−2051
広告営業　TEL 03−5992−2052
●編集部／株式会社　芸文社　分室
〒112−0005
東京都文京区水道2−13−12 SKビル202
TEL 03−5395−6314

●発行人／中西吉永
●編集人・編集長／勝俣篤
●編集スタッフ／上原朋之，中嶋竜，稲葉祥子，飯村真千子，山田理絵，鈴木菜穂子
●攻略スタッフ／修羅騎士 鷹，DSP-たろりん，飲み頃KING，ヒデ本条，蒼炎闘士ゆーち，ＶＳＢ，さる様，奥女中秀麿，Kaz 78年式，L.L.terra，まっちー，なも，ILPけんちゃん
●制作スタッフ／脇田明美，鳥貝なつみ
●制作協力／PRIMARY GRAPHICS（山田幸廣・山口勉・桂田和昭），藤原道子，Faith，渋川賢司，小野真由美
●サービス部／和田幸子，筑摩チコ
●広告営業部／小串紀博，小林邦秋，占部啓介，葛西紀子，小林幹尚，織田倉啓，坂口徹，梶敏也，中川真理子，宮崎有史，大島剛，井口明，飯塚崇，加藤義明

●印刷／三晃印刷株式会社

●協賛／株式会社エス・エヌ・ケイ

編　集　後　記

●注文したＧ４のメモリ（512MB）がまだこない。通常パソコンが買える値段（18万～22万円）だが、怪しい店で買うので、７万７千円というリーズナブルな（？）お値段。くればメモリ１GB超だが…相変わらずのフリーズ天国♪　（勝俣）

●パソコンにＩＣＱを入れ、編集部の人とも、夜家に帰ってからお話はいいんだけど。多い時は同時に５人くらいと喋ることに。違う人に別の答えを返したりして真っ青になったりしてます。でも、楽しくてやめられない（笑）。　（脇田）

●仕事柄、よくネオポケのゲームをプレイするけど、正直いいソフトが結構出てると思う。もっと売れてもいい気はするが…やはり知名度が低いのか？『頂上決戦』と『SNK GALS' FIGHTERS』は特に◎。『漢字王』も何気に○。（上原）

●グランジ小僧か教祖様のごとく伸ばしに伸ばした髪を、このたびバッサリ切断。サラサラの黒髪なんて中学以来かも。失恋、見合い、就職活動、質屋に売ったなどさまざまな説が編集部内でささやかれているようですが、実は…。　（中嶋）

●実は…なんなの？　レゲエおじさんがおかっぱ頭になったぐらいで、死にゃしないわよ。それよりホストクラブに就職したいなら、髪切ったくらいじゃ追いつかないわよ。…って、私も他人のことどころじゃないわね。がんばろう。（稲葉）

●ただいま連泊デブ中～。編集部に連泊すると太るんだぜ、知ってた？　あと金がない。それからテリーとサムスピはもうおなかいっぱい、胸焼けまでするざんす。こんな真千子を、ここじゃないどこかへ連れてってくれる方、急募。（飯村）

●年末年始を冷静に振り返ってみる。飲んでばっか。お金もないのにね。とりあえず某ＤＳＰさんの選曲のセンスとシャウトっぷりには脱帽。今度飯村君と２人で弟子入りしてみようかな。なにげに某蒼炎闘士さんもアグレ全開♪　（山田）

●突然一人でアフリカへ旅立っていった友達。彼女の行動力にはいつも驚かされる。そしてとてもいい刺激を受ける。私も何かしよう！　という気持ちになる。で、とりあえずはじめたことといったら日の丸弁当運動。梅干し好き。　（鈴木）

●今更だけど、ＵＯにハマってしまった。気がつくと24時間が過ぎてるんだけど、これって冷静に考えると…いや冷静に考えなくても異常だ（汗）。要は、のみちんの生活よりもヤバイってことなので、これからは気をつけますぅ♪　（鷹）

●餓狼、某大会３位でショボン。優勝予定だったのになあ。まあ、負けは負け。次のデカい大会はがんばるか。あ、山田さん、俺に弟子入りしてもいいことはありません…多分。シャウトは…そういう気分だったのです（謎）。　（ＤＳＰ）

●今月の小言。餓狼の北斗丸というキャラ。見ているだけでイライラしてくるのは自分だけでしょうか？　しかも、声や仕草を見ていると怒り倍増です。クソガキ禁止!!　その辺どうなのでしょうか、のみちんさん。　（ヒデ本条）

●最近の１日の生活を数値で表すと、ポ○モン…58%、寝る…37%、白い…５%ということになるっす。親父さん、おいらはもう、１人前のポケ○ンマスターになれるのかな？　小学生に混じって大会出ちゃってもいいんかな？（飲み頃）

大好評発売中!!

月刊ネオジオフリークのムック



ネオジオポケット 最終攻略

ネオジオポケットの未発売、既発売全タイトルを一挙掲載！
ネオポケを徹底的に遊びつくすための、まさに最終攻略ムックだ！

定価：本体 1,000円＋税



ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 キャラクターブック

全32キャラの通常・必殺技、デモ、システム系動作等、すべてのグラフィックを網羅した完全保存版！　KOFファンのために捧げる、NF編集部必殺の一撃!!

定価：本体 1,800円＋税

ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 完全攻略マニュアル

おなじみＮＦ編集部攻略陣が、対人戦・対ＣＰＵ戦攻略をメインにＫＯＦ'99をパーフェクトに攻略。これなしにＫＯＦ'99は語れない。

定価：本体 1,800円＋税



月刊ネオジオフリークの別冊ムック<**ＫＯＦ'99キャラクターブック、ＫＯＦ'99完全攻略マニュアル、ネオジオポケット最終攻略**>をご希望の方は、書店にてご注文ください。お急ぎの方は、芸文社出版営業部（03-5992-2051）まで、お問い合わせください。

NEO·GEO FREAK
2000年3月1日発行(毎月1回・1日発行) 第6巻第3号／通巻58号 平成10年6月1日第三種郵便物認可
本体562円



雑誌07225-3
T1107225030597